REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº26 - 350 PTAS



«UNIRALLY»
Gráficos renderizados, diversión total

50 IDEAS NINTENDO PARA REGALAR EN NAVIDAD

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT



Iniciamos una guía para resolver el 101% del juego

NO TE QUEDES COLGADO EN «DKC»



8 426239 010023 00026

Trucos para: Earthworm Jim, Mickey Mania, Metroid II, Double Dragon V





Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales:
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad,
José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Fotografía:
Pablo Abollado
Colaboradores: Javier Castellote
E. Lozano, David García, Carlos de Frutos,
Esther Barral, Sonia Herranz

Directora Comercial:
María C. Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte: BOYACA Tel: 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





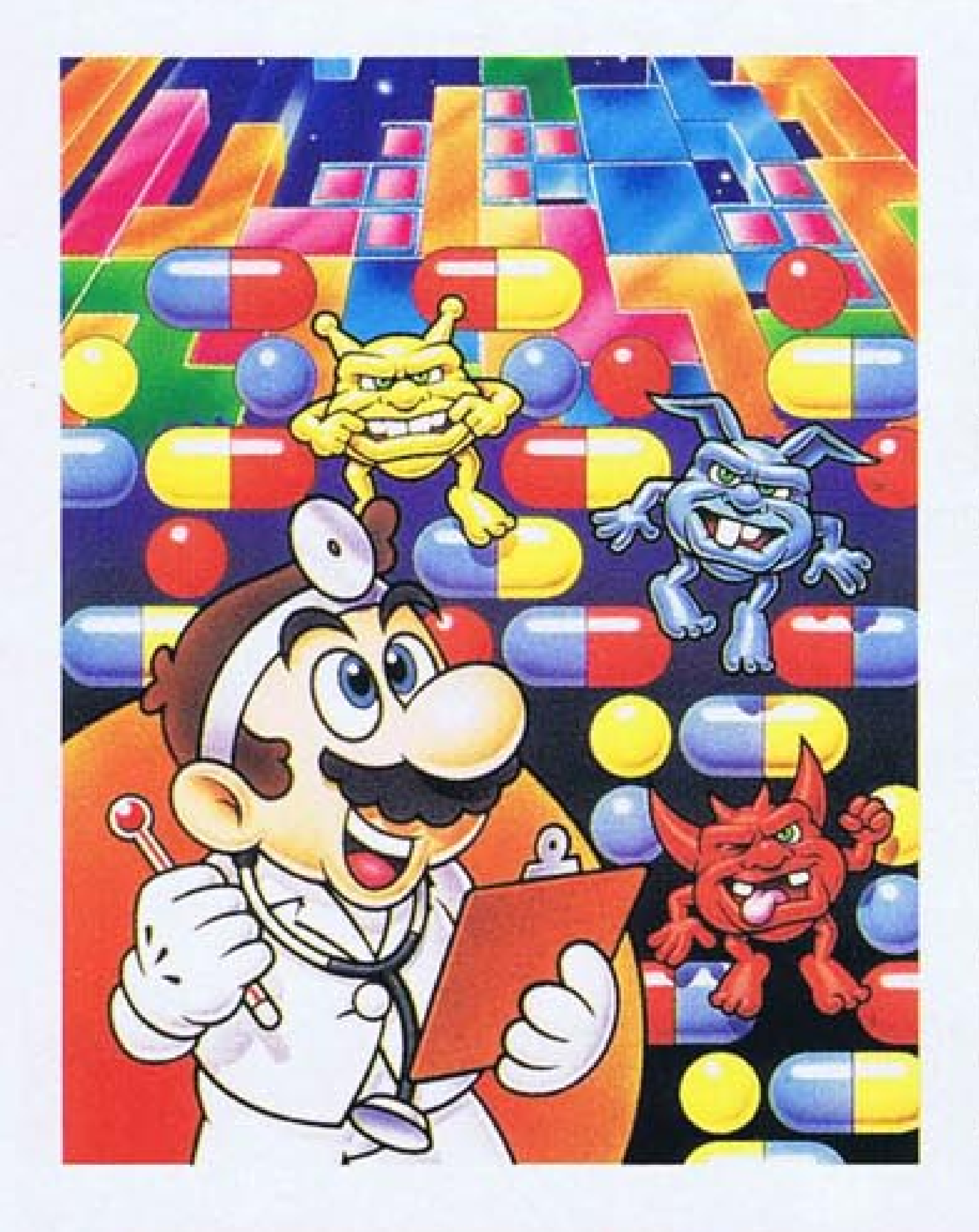
Enero
1995
350 pts.



La portada: Guía Donkey Kong Country

Tan necesaria como el agua. Tan brillante como el oro. Vale para DKC y también para nuestra guía. El juego más vendido de todos los tiempos necesitaba un buen apoyo en el que confirmar su éxito. Que Nintendo Acción inicie un experimento práctico con el mono de marras no deja de ser elocuente. Y que lo hagamos precisamente un mesecito después de que saliera a la venta, tampoco desentona. Simplemente nos adaptamos a las necesidades del público más culto. Así que ya sabéis, si queréis alcanzar un 101% de éxito en el mejor juego de todos los tiempos, no paséis de esta guía.

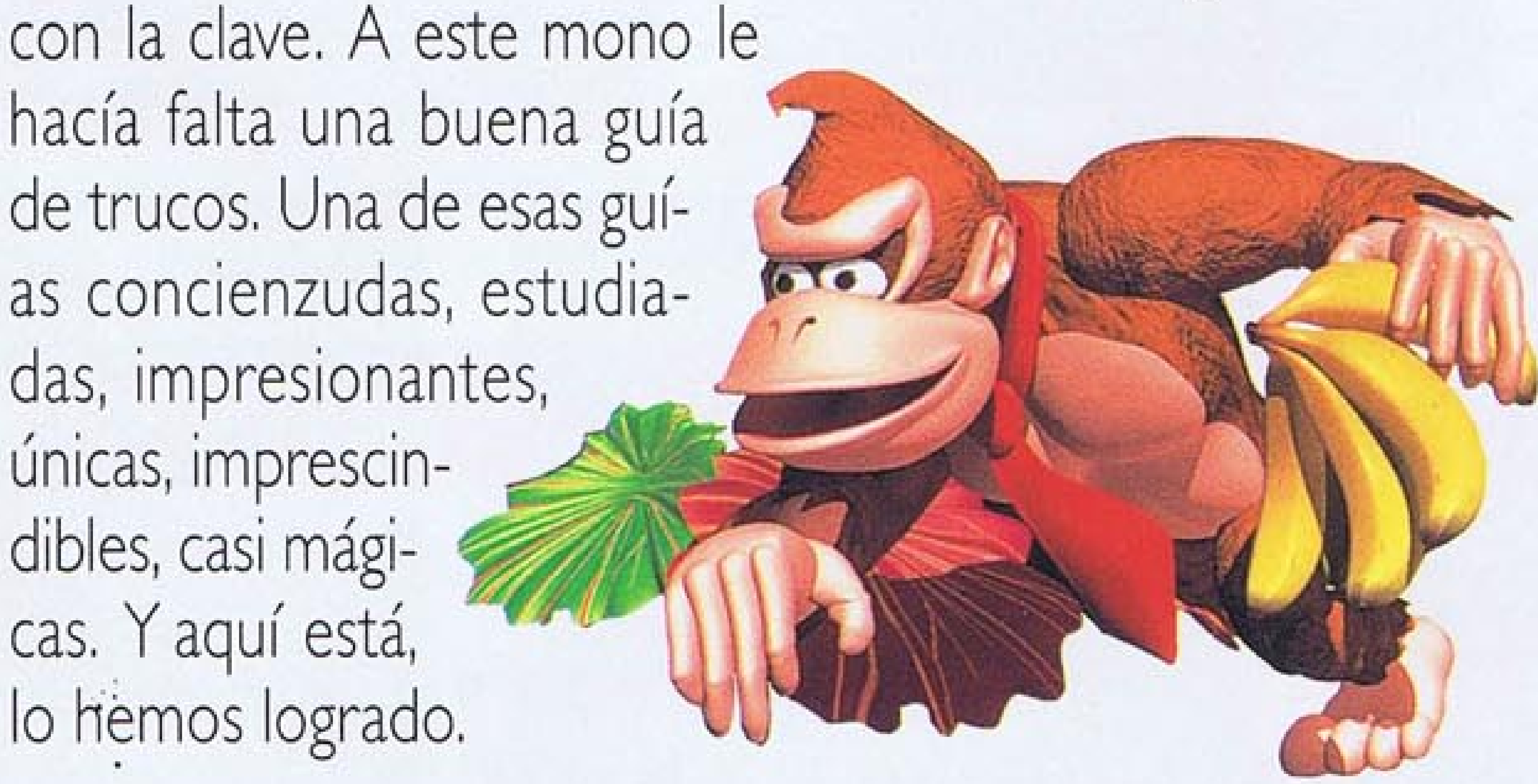
Preview



18 La adicción al poder. Nintendo ha combinado la magia Tetris con la pasión Dr. Mario para ofrecer al usuario Super Nintendo un cartucho en el que, decididamente, desfogarse. Hablamos de un "dos en uno" pletórico que hará las delicias del público más divertido del mundo.

Guía Donkey

70 Llegó, vio y venció. Pero aún le faltaba algo. Al mono de Nintendo se le veía últimamente triste y desangelado. Mami, ¿qué será lo que tiene el mono?, cantábamos en redacción. Enseguida dimos con la clave. A este mono le hacía falta una buena guía de trucos. Una de esas guías concienzudas, estudiadas, impresionantes, únicas, imprescindibles, casi mágicas. Y aquí está, lo hemos logrado.



Bazar Navideño



84 Con los maravillosos Reyes Magos encima, nada mejor qué ofrecer un extenso catálogo de objetos preciosos con los que completar el sufrido árbol navideño. En este bazar encontraréis todos los objetos Nintendo del mundo. Desde juegos a periféricos, pasando por relojes, zapatos, colonias, carpetas...

Así es este número de Nintendo Acción

El Correo de BIG N

Me ha sorprendido la avalancha de cartas dirigidas a mi humilde persona. También me ha alegrado. Lo que no he asumido tan consecuente ha sido la línea cruda y a veces violenta que mantenéis en algunos escritos. Tardaré tiempo en asimilarlo pero bueno, al menos eso prueba que tenéis una conciencia la mar de crítica.

Sé solidario. Compra PAL.

¿Qué hay Big N? Soy el chico de la polémica sobre el tema del precio de los videojuegos, pero hoy te escribo para otra cosa. (...) Tengo que decir que a mi una tienda me ofreció el **Secret of Mana** americano y con adpatador por 9.900 pts, o sea que me habría ahorrado 2.000 pts respecto a la versión PAL. Pero no, yo esperé a la versión PAL que además iba a estar traducida al castellano, y cuando llega ¡ZAS!, no está en nuestro idioma y me aguanto, pero no me importa gastarme 2.000 pts más si con ello consigo que las compañías se den cuenta que los chicos nintenderos somos unos fanáticos de esta clase de juegos (...) Por eso pido desde vuestras páginas que la gente que entienda un poquito de inglés y le gusten estos juegos, que lo compren para demostrar a Nintendo España que puede confiar en nosotros. Y la próxima vez que traiga un juego de ROL insista más a la compañía que sea, lo traduzca a nuestro idioma y pida las copias que haga falta, sin temor a equivocarse, que aquí estamos nosotros para comprarlos.(...)

Ricardo López Rubio. ¿Años, edad?. Madrid.

Big N.- Te recuerdo, amigo. El revuelo que armaste no se me olvidará fácilmente. Ni a muchas distribuidoras, claro. Ahora veo que has cambiado de opinión. A lo mejor sólo para Secret of Mana, pero por algo se empieza. Tu postura es solidaria, amarga quizá. ¡Joroba, lo de las 2.000 pts de más me ha llegado al alma! ¿De verdad lo hiciste? Si el público Nintendo reaccionara de igual forma, las cosas cambiarían un montón. Pero no todo el mundo puede permitirse esos lujos. Así que, primer tirón de orejas para Nintendo. ¡Qué baje los precios cuanto antes! Y segundo, ¿Por qué no nos han dejado ver Secret... en español? Me encanta tu postura. Hay que animar al personal. Qué no se derrumbe a las primeras de cambio. ¿Por qué? Verás, en breve llegará a España el fantástico Illusion of Gaia. Y

La súper carta

¿Pero son buenos, o no?

Estimado Big N: Te envío el recorte del Heraldo de Aragón acerca de un estudio de esos que demuestra que los videojuegos no nos convierten en asesinos mataviejas. Y me hago una pregunta: ¿Acaso este estudio ha aparecido en los telediarios, "realiti-chous" y prensa sensacionalista? NO. Y esto es lo que me indigna: Un gilifalutas publica un estudio (sin pruebas) acusándonos de sicópatas y en primera página. Un estudio serio prueba que los juegan con videoconsolas son incluso un poco mejores y lo colocan en la página 60, junto a las esquelas y las farmacias de guardia (...) ¿No es un poco sospechoso. Que cada cual extraiga sus propias conclusiones, aunque yo ya lo tengo muy claro. Nada más, ánimo y adelante con vuestra magnífica revista(...).

Jesús Serrano. Poned los años. Zaragoza.

El uso regular de los videojuegos no causa alteraciones en la conducta

Ni la adaptación familiar ni el rendimiento académico se modifican de forma negativa

Hay una «discreta superioridad» en la actitud intelectual de los jugadores habituales

Big N.- También yo lo tengo muy claro. Y gracias por las felicitaciones, hacemos lo que podemos. Lo dicho, estoy tan harto como tú de estudios sin sentido que siempre prueban cosas tan alejadas de la realidad. Pero lo que más me molesta es que los que trascienden (estudios) son habitualmente los catastrofistas y desastrosos. Jamás los cordiales, los que intentan razonar. Éste que tenemos entre manos es quizá más fiable que aquel de **¿Nieves Herrero?** o **¿El Mundo?**, porque al menos conjetura, nunca categoriza, ni siquiera especula y además está hecho aquí, con gente de aquí, lo que siempre se acerca un poco más a la realidad (nacional). En todo caso mi conclusión es obvia: hay que aprender a no dejarse llevar, a vivir cada sensación intensamente y, por supuesto, a controlarse. Nada es malo a priori... bueno, sin pasarse.

lo hará en español (ahora sí que es de verdad). Nintendo España ha insistido tanto que al final lo ha conseguido. Ahora sólo espera la reacción unánime de todos esos fanáticos de los que hablas. Porque la compañía se lo juega todo a esa carta. Y parece escrito que si ese título no se vende, jamás volveremos a jugar con cartuchos de este tipo comprendiendo lo que dicen. Es duro, pero la oferta y demanda, como siempre, resultan fatídicas. ●

A favor del alquiler de cartuchos

Hola Big N: Te escribo porque pienso que no todas las críticas son malas, pues de vez en cuando se hacen cosas buenas. Me estoy refiriendo a la polémica decisión de Columbia de potenciar el alquiler de videojuegos. Quiero felicitar a su director general, James Armstrong, por su acertada idea, pues pienso que es esta la única manera de que el aficionado pueda acceder al videojuego sin necesidad de gastarse esas vergonzosas cantidades de dinero (..) Además, puestos a comprarse uno, el alquiler te permite una primera toma de contacto que te ayudará a decidirte en la compra (...)

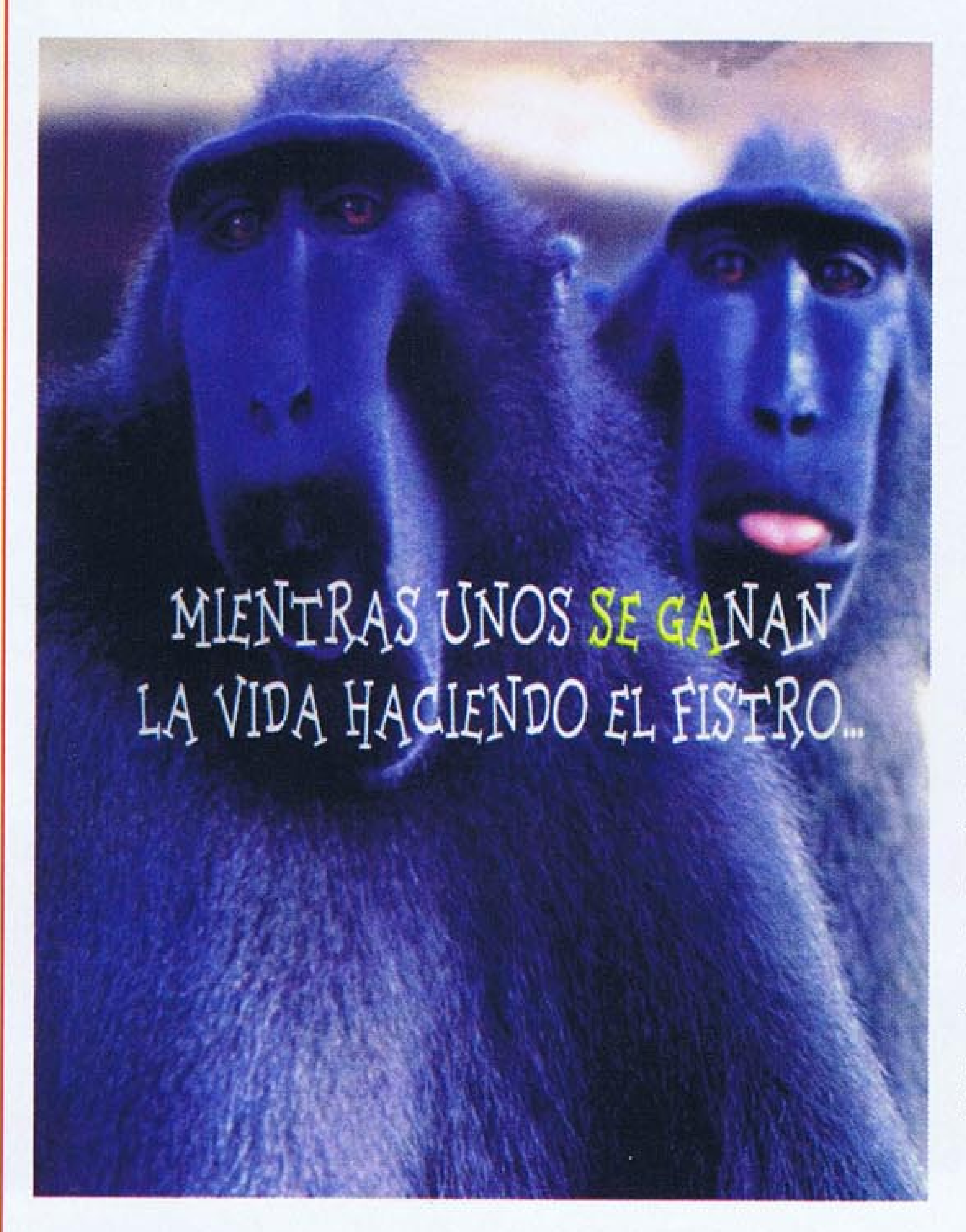
Se dice que compañías como Nintendo están en contra de piratería y alquiler de cartuchos. Pues bien, supongo que en contra de la piratería estamos todos, pero ¿porqué están en contra del alquiler de cartuchos?, ¿cómo puede afectar el alquiler a sus ventas? Desde luego, si existen compañías a favor de la propuesta de Columbia hay que animarles a seguir el camino.

Francisco Bueno.
¿Y la edad? Valencia.

Big N.- Considero esta sección un foro abierto en el que verter opiniones. Y las relacionadas con el alquiler de videojuegos me interesan más de la cuenta. Haré lo posible por publicar tanto las que estén a favor como las que estén en contra. Que de todo habrá. Pero me fijaré con detenimiento en los argumentos inapelables que adjudicáis a cada propuesta. El tuyo, Francisco, lo considero coherente, muy hábil también. Ahora sólo falta saber si al final comprarías el videojuego o no. Ahí es dónde hay que atacar. ¿Comprarías al final ese juego que tanto te gustó durante el fin de semana que lo alquilaste o te dedicarías a alquilarlo weekend tras weekend hasta llegar definitivamente al The End? ●

Lo +fuerte del mes

¿La venganza de Nintendo?



Muy bien Nintendo, muy bien. Ese anuncio de los dos monos que SEGAnan la vida haciendo el fistro de pecaor mientras Donkey llega a ministro, está requetebien. Y es que el muy cobarde del mono azul hizo un anuncio en el que ponía a esa portátil gasta-pilas llamada Game Gear por las nubes, insultando y dejando a la altura de una cucaracha a esa consola tan portátil y económica llamada Game Boy. La venganza es mejor si se sirve fría, ¿verdad Big N?

Joaquín Arjona. 13 años . Madrid.

Hola Big N: (...) He comprobado que, a continuación de tu sección, aparece el nuevo anuncio de DKC dividido en dos páginas. En la primera página hay una frase que dice: Mientras unos se ganan la vida haciendo el fistro... La primera idea que me ha venido a la mente ha sido el hecho de que los monos de los zoológicos se ganan la vida haciendo tonterías, pero luego he comprobado que a lo que se refiere es a que Sega se gana la vida haciendo tonterías (digo esto porque las letras de la palabra aparecen remarcadas con color amarillo).
Siempre había pensado que SEGA se pasaba un montón con los anuncios que desprestigiaban a los productos Nintendo (...) pero ahora Nintendo se mete directamente con Sega. . No sé si esto puede llegar a represalias, pero lo que sí ha hecho ha sido rebajarse... ¡ejem!... ponerse al nivel de Sega.

Javier Suárez. 14 años. Balaguer.

Big N.- Tres conclusiones saco de vuestras reflexiones publicitarias. Una, que ya habéis dado con la clave del "fistro". Dos, que os encanta analizar spots (eso ya lo sabía). Y tres, que enseguida os habéis identificado con la gracia del anuncio. Vale, acepto el reto. No creo que haya venganza en el juego de palabras, tampoco que nadie tenga que rebajarse a nada (¡pobre Sega!). Sí pienso que Nintendo tiene derecho de réplica y que los términos del spot no son hirientes, ni chabacanos, vamos, que ni siquiera están fuera de tono o lugar. Sólo se han metido un poquito en las conciencias ajenas por aquello de decir yo también sé hacer gracias, pero no me voy a cargar la consola de nadie. Echadle buen humor al asunto y quedaos con el tono del anuncio. Simpáticos estos creativos de Nintendo, ¿eh? Y lo de las represalias vamos a dejarlo a un lado. Vale cruce de palabras, pero es que la competencia es así. De lo contrario se perdería toda la gracia. ●



¡Más marcha para Schwarzenegger! Mentiras arriegadas en 16 Bits

En True Lies para **Super Nintendo**, Arnie continúa con la **órbita de violencia** que ya cuajó en la peli pero, lo sentimos por los más pillines, no hay desnudo de Jamie Lee Curtis. La **acción**, que es lo importante, sí que llena muchos botes de tomate, y el armamento, para no variar, se duplica en funciones de disparo. A los apasionados del cartucho peliculero les encantará el último desarrollo que está en manos de **Acclaim** con objetivo ser lanzado **entre enero y febrero del 95**. No le busquéis tres pies al gato, True Lies sitúa un planteamiento aéreo de la situación, estilo Smash TV sólo que con personajes más redondotes; y exprime además **guión** y digitalizaciones del **film**, lo que será bien recibido por los más mitómanos del grupo.

Brainies para Super y Yogi Bear en versión Game Boy. Proein pone a la venta dos nuevos títulos

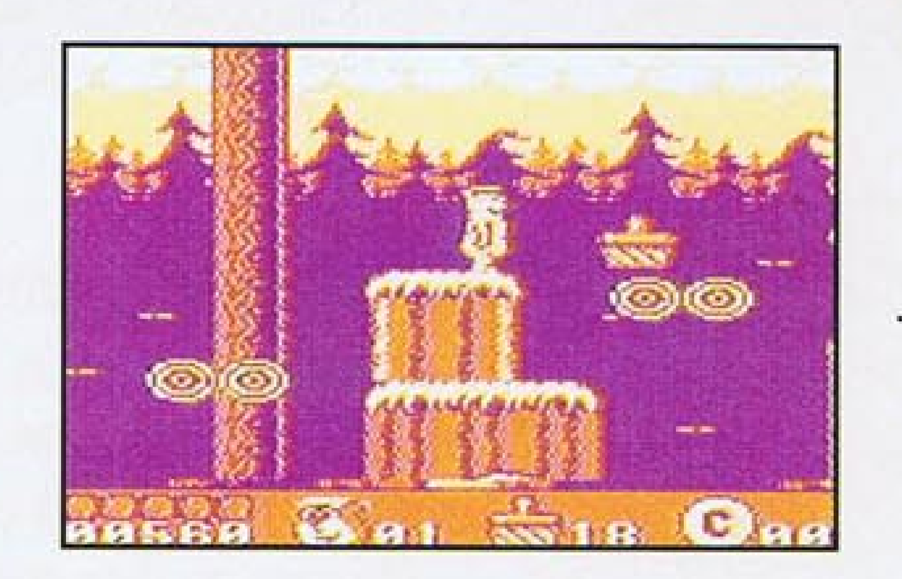
Sin hacer demasiado ruido se han colado en nuestro país dos nuevos títulos distribuidos por **Proein**. El primero de ellos se llama The Brainies, lleva el sello de **Titus**, y es una **especie de puzzle** a **cien niveles de juego** y grandes dosis de adicción. El segundo lleva por nombre Yogi Bear's Gold Rush, y supone el debú en Game Boy del archiconocido oso Yogi. Bajo la responsabilidad de **Gametek** y desarrollado por **Empire Software**, este cartucho enfrenta al simpático personaje con **32 niveles de acción**, muchas **habitaciones secretas** y objetos escondidos.

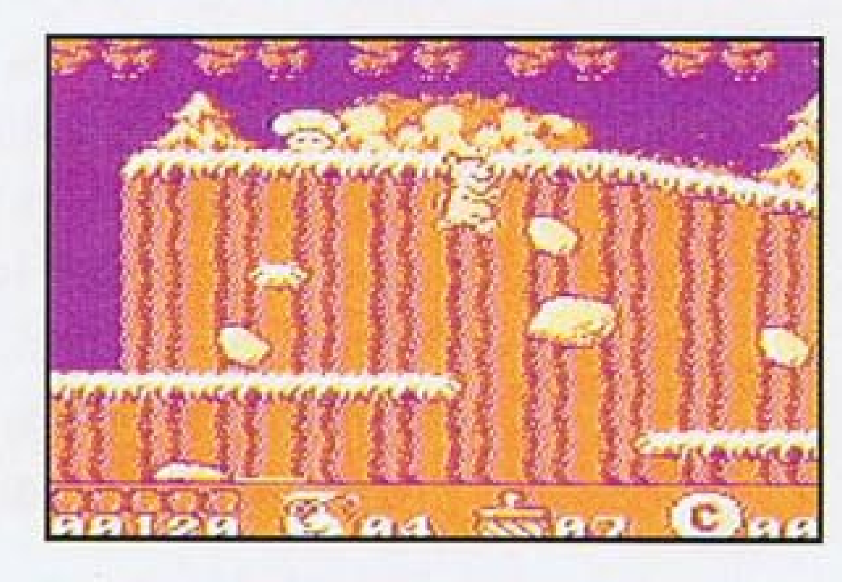
Ambos juegos se encuentran desde ya a la venta.





Brainies - Super Nintendo

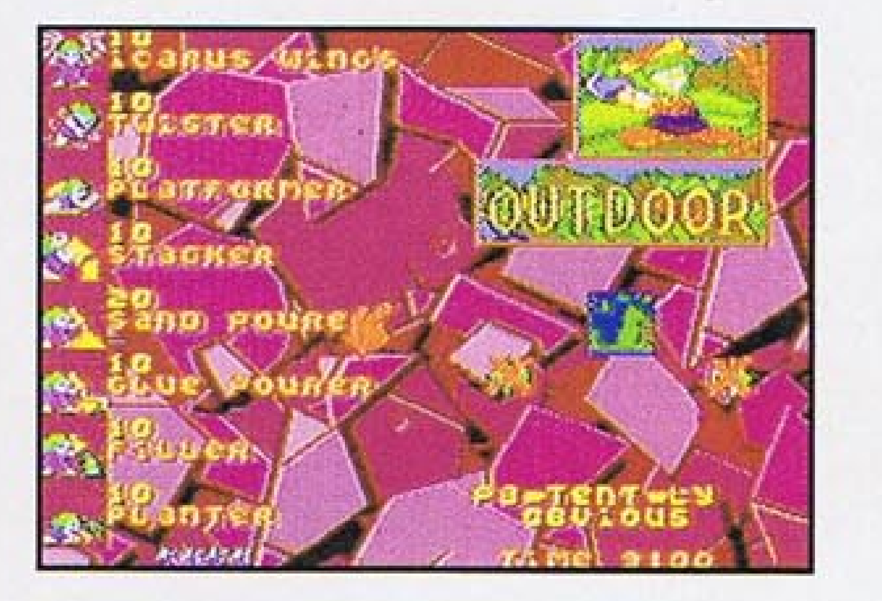




Yogi Bear - Game Boy

Llegará vía Columbia. Lemmingmania segunda parte

Esta vez no es tan simple. Esta vez son muchos. Esta vez han crecido, vienen de lejos. Y esta vez sí que deben huir. La terrible oscuridad ha caído sobre ellos y los verdes Lemmings tienen que encontrar el arca para salir de la isla. ¿Qué es? Pues que **DMA Design** ha completado el **ciclo Lemmings publicando la segunda parte del que fuera uno de los cartuchos más adictivos del mundo**. Ha sido en Super Nintendo y vía Columbia, como todo lo que viene de Pygsnosis-Sony. Y por aquello de adelantaros algo más antes de jugarlo, tomad nota de lo que vais a encontraros: **10 niveles diferentes, 12 grandes territorios,** objetivo final que pasa por hacerse con un **talismán de oro, 8 iconos con**





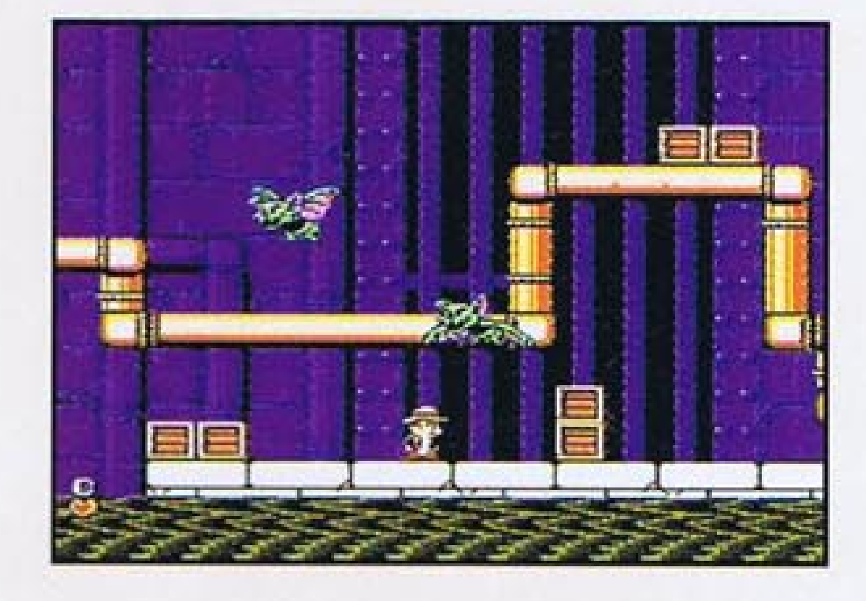
nuevas habilidades **Lemmings** en la parte inferior de la pantalla, y opción para **salvar hasta 4 partidas simultáneamente**. Empieza la segunda fiebre, esta vez mucho más salvaje. Ya a la venta, of course.

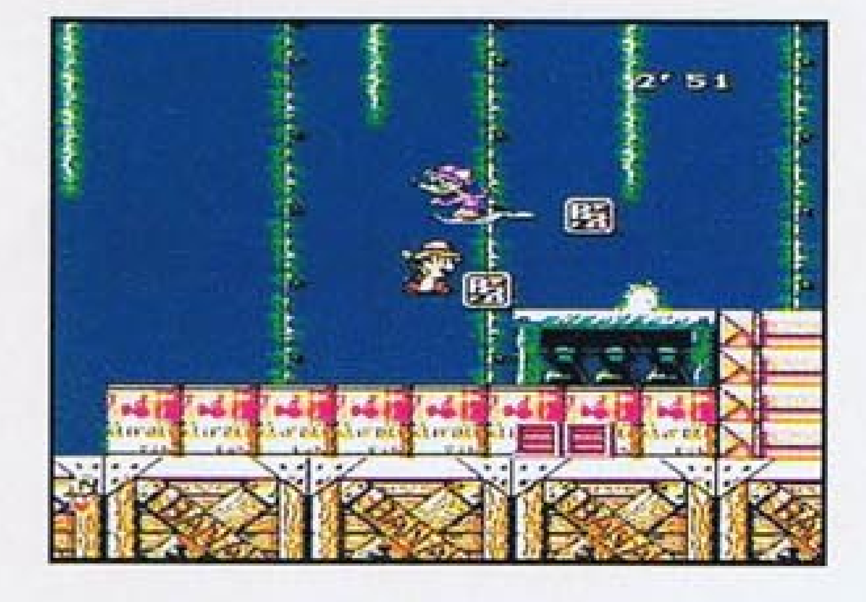
De **Capcom** y distribuido por **Spaco**

Un juego para revivir a la NES

Por fin una noticia que contentará a los ávidos poseedores de la veterana N.E.S.: ya está a la venta en nuestro país Chip'n Dale Rescue Rangers 2, una nueva aventura plataformera de las dos ardillas investigadoras de Disney.

Gracias a **Capcom** y a la





distribuidora Spaco, nuestras amigas se han enterado de que Fat Cat ha robado la Urna del Faraón, y les va a faltar tiempo para recorrerse los **ocho niveles del juego en busca de una solución al entuerto**.

Si os gustó la primera parte de ete clásico 8 bits, esta segunda entrega no os defraudará, pues une a sus **cuidados gráficos la opción para dos jugadores simultáneos. Lo dicho, llegan con cuentagotas, pero al menos llegan.**

Ahora hay otra **opinión**

Los efectos del videojuego, de nuevo a examen

¿Que tendrá la Navidad que cada vez que está encima se nos llenan los oídos de gaitas y bombas perjudiciales sobre los efectos del videojuego? ¿Qué es lo que se busca: desprestigiar, asustar? Pues eso, que tras unas cuantas funestas actuaciones en determinados medios de comunicación con este tema como fondo, ya era hora de que un **estufio serio, fundado y con 321 sujetos llevados a examen** interpretara las cosas de otra forma. Estamos hablando de un estudio realizado por el **Departamento de Psicología Clínica del Institut Psiquiàtric de Barcelona** que salió a la luz el 24 de noviembre y que viene a despejar las cosas sobre los efectos del videojuego.

El estudio, que contó con la colaboración de las revistas **Hobby Consolas, Micromanía y TodoSega**, viene a constatar que **no hay diferencias fundamentales entre los apasionados por el cartucho y los que no juegan**. Es decir que no hay efectos, ni positivos ni negativos, y que las variables examinadas en todo caso favorecerían al grupo de los jugones. Por ejemplo, se observó una **actitud más crítica** en este grupo que en el de los que no juegan, también una **discreta superioridad intelectual** e incluso un menor interés por aspectos como el tabaco, para abreviar.

El estudio evaluó factores como los **patrones de personalidad, la agresividad, los miedos, el stress, la ansiedad o la depresión**. Y con las conclusiones se definió un **jugador tipo nada fuera de lo normal.**

¿Y hasta cuándo vamos a **tener que esperar?**

Retraso inesperado de Fatal Fury Special

Cuando **Arcadia** se hizo cargo de la **distribución hispana de los cartuchos de Takara**, todos pensamos que íbamos a disfrutar de las joyas japonesas en un plazo razonable de tiempo. Así fue el estreno de Samurai Shodown en versión Super Nintendo y así supusimos que iba a ser el de Fatal Fury Special, la obra cumbre de los Andy y Terry Bogard. Pero no, la urgencia con que nos deleitamos con los **32 megas de**





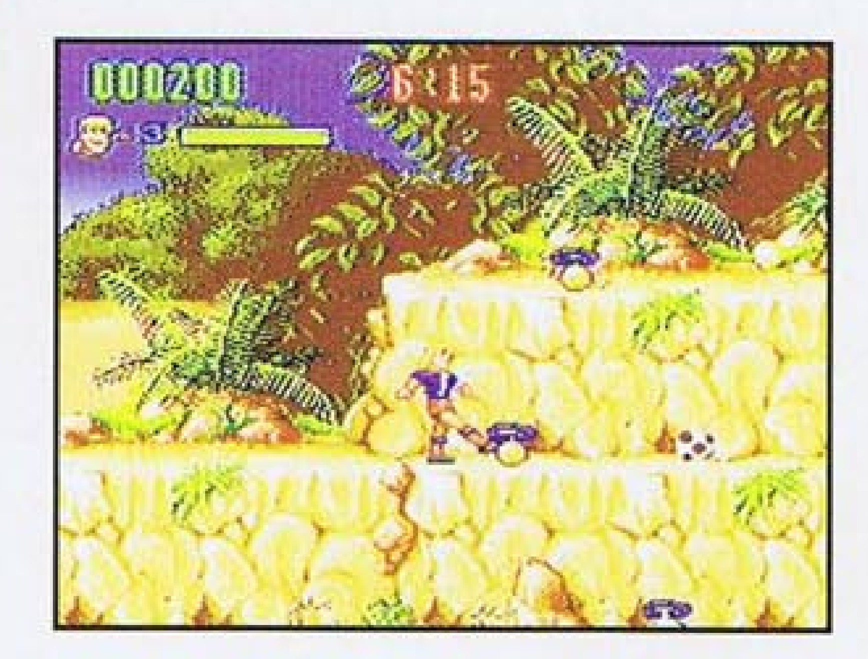
Samurai no ha sentado cátedra. Habíamos cifrado la **salida al mercado de FF durante este mes de enero**, pero sus distribuidores nos lo han dejado para **marzo**. Escusa Arcadia que son producciones de Takara directamente, y que ellos no tienen que ver, pero nosotros lanzamos una pregunta al aire: **¿llegará a salir? ¡Confíamos en que sí!**

Está basado en una serie de **dibujos animados**

Hurricanes, lo último de U.S. Gold



Hurricanes, un cartucho para Super ya a la venta, es el nombre de la última adaptación al mundo del videojuego de una serie de dibujos animados. En esta ocasión se trata de un juego creado por **Probe para U.S.Gold y distribuido por Arcadia** que cuenta la historia de un equipo de fútbol que lucha por llegar a tiempo a un importante partido. Sin embargo, lejos de ser un juego deportivo, **Hurricanes presenta una acción tipo** Soccer Kid, con personajes cuya **principal arma es un balón** con el que se tienen que





desenvolver a través de **cinco fases de plataformas**, divididas en varios niveles y con los correspondientes bosses al término de cada una.

Llegará en **Mayo** de la mano de **Nintendo España**
¡Illusion of Gaia en castellano!

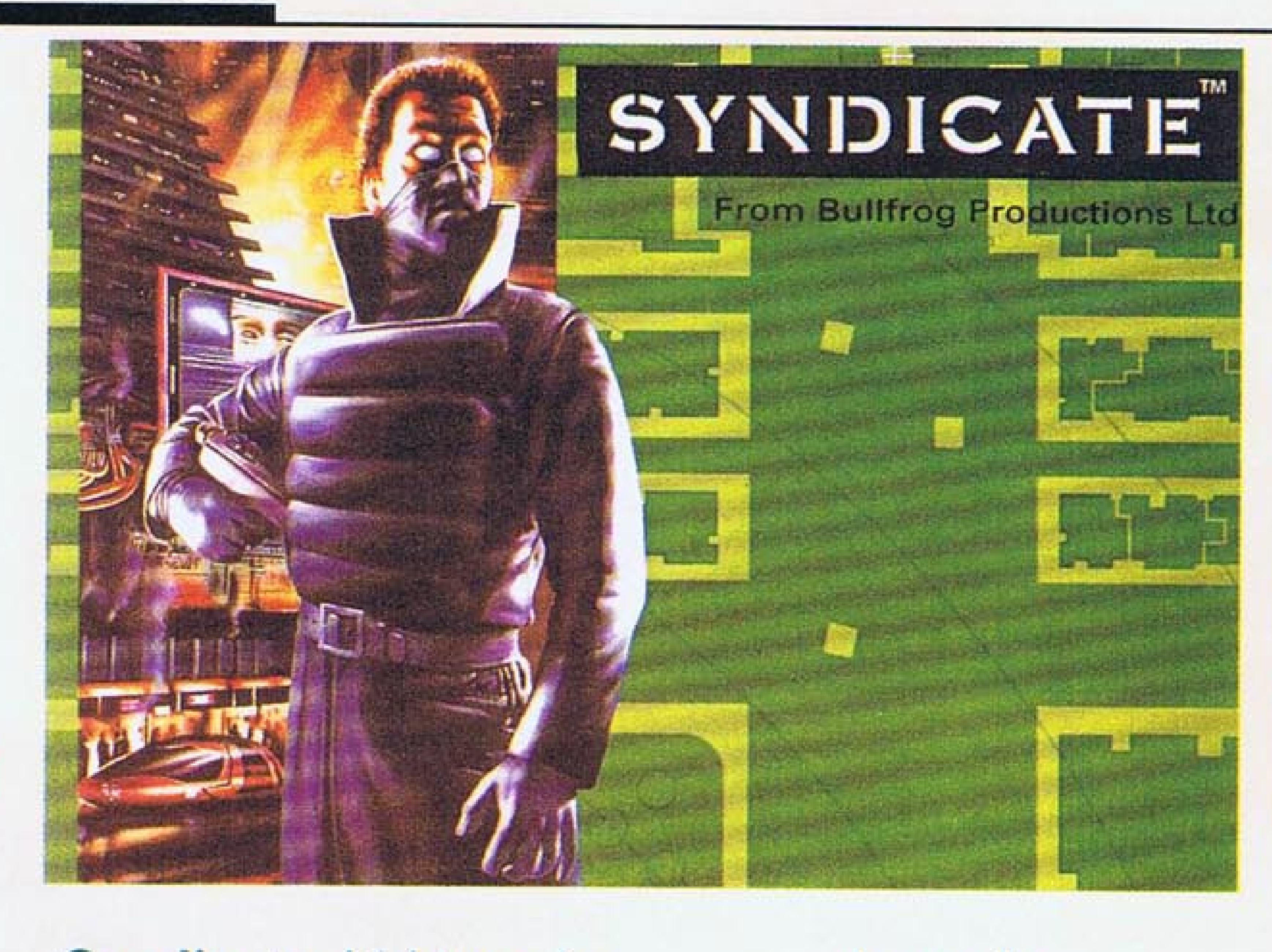
Como ya os adelantamos en rigurosa exclusiva, Nintendo España ha decidido traer a nuestro país Illusion of Gaia, uno de los juegos de rol más esperados por los aficionados al género. Sin embargo,



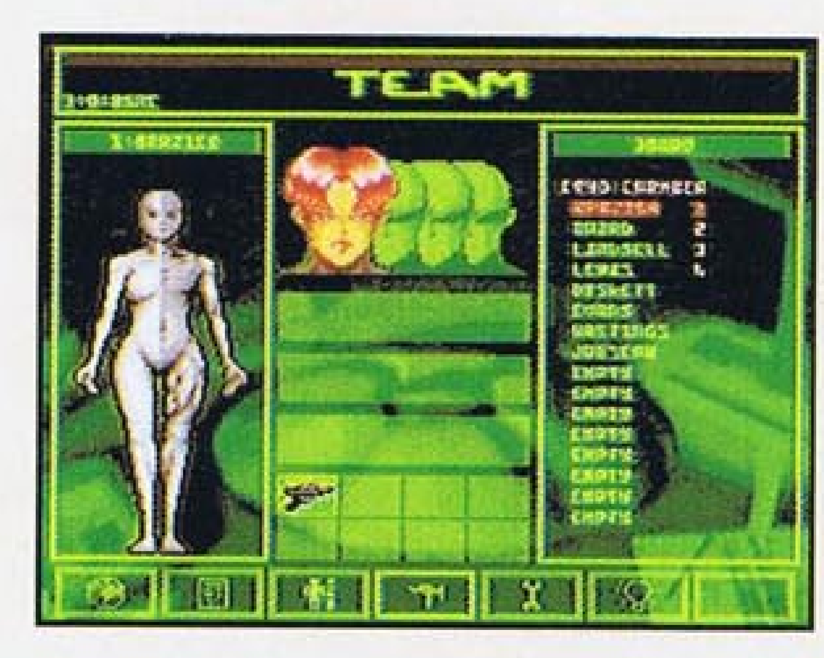


este mes añadimos un verdadero bombazo a aquélla ya de por sí fantástica noticia: **los textos del juego estarán, además, en castellano**. Gracias al esfuerzo de la filial de la compañía nipona, por fin todos los **jugones españoles podrán disfrutar plenamente del primer RPG traducido a nuestro idioma**, compensando así la decepción provocada por Secret of Mana.

Una más, todavía tendréis que esperar un poco para saborear semejante pastel: Illusion of Gaia **en castellano estará a la venta el próximo mes de Mayo.**



Syndicate 16 bits, a la venta en **Primavera**
Ocean acerca un clásico a Super Nintendo





La próxima Primavera presenciará el lanzamiento de la versión 16 bits de Syndicate, un clásico de PC y Mac ya conocido por los más fieles aficionados a los videojuegos. **Ocean** ha sido la encargada de adaptar a Super esta **mezcla de estrategia y aventura que se desarrolla en un futuro dominado por los sindicatos del crimen**. En ella podréis luchar por la dominación global del planeta, equipar a los agentes y mejorar sus armas a través de **50 misiones** gráficamente similares a la versión original del juego.

La vuelta de la **anti-estrella**
¿Wario contra Bomberman?





Wario, el lado oscuro de Nintendo, ha decidido volver a la acción. El envidioso personaje va a seguir haciendo de las suyas en **Super Game Boy, pero esta vez dejará las plataformas** para dedicarse a enredar en el mundo de Bomberman, el bombardero más famoso de Nintendo. El cartucho en cuestión se llamará Wario Blast, hará su **aparición en Marzo** y será una particular adaptación del **conocido juego de las bombas** con un desternillante modo batalla para **cuatro jugadores** como mayor atractivo. **32 niveles y 8 escenarios** completarán este enfrentamiento entre dos de los personajes más carismáticos de la Gran N.





Llegó tarde pero llegó
Jelly Boy, ya en SNES y portátil

El **chico gelatina** al que **Ocean** y **Electronic Arts** dieron forma tendría que haber salido a la venta durante el mes de **septiembre**. Por lo menos en su versión SNES. Pero tuvimos que esperar. El lanzamiento de la versión portátil **retrasó el estreno del chaval** hasta nueva orden. El tiempo pasó y es precisamente ahora, en **enero del 95**, cuando Arcadia nos informa de que **todas las versiones de Jelly Boy están ya disponibles**. ¿Que no os acordáis de qué iba esto? Más información en **NA nº 22.**

Una **genialidad** en **Game Boy**
Viaja al 3-D en Monster Max

Monster Max es un cartucho tan atractivo como complicado. Sus **perfectos efectos tridimensionales** y la cantidad de objetos con los que hay que interactuar **exigen del jugador una paciencia y un saber estar casi, casi adultos**. Si sois de esos concienzudos jugones, tenéis que saber que Monster Max, el cartucho de RARE con textos en español, **ya está en la calle, en versión Game Boy y de la mano de Arcadia**. Más en el próximo NA.



Nintendo presenta Virtual Boy, una máquina de realidad virtual que abre la puerta a un software de 32 bits.

Lo **desmintieron durante bastante tiempo**. Ahora lo asimilian, incluso lo anuncian a bombo y platillo. ¿Qué ha pasado? Sería demasiado pronto para desvelar la noticia. Pero bueno, al menos hemos sabido que no había nada de cierto en esos "add-ons" de 32 bits para Super con los que se especulaba. La noticia del mes se llama **Virtual Boy** y el nombre compacto viene a sustituir al traído y llevado **proyecto VR 32**. De sus artes supieron primero los nipones: la máquina fue presentada a finales de **noviembre en el Annual Shoshinkai software Exhibition**, de Tokio. Pero pronto, en primavera, nos acostumbraremos a su presencia y juegos de nuevo cuño.

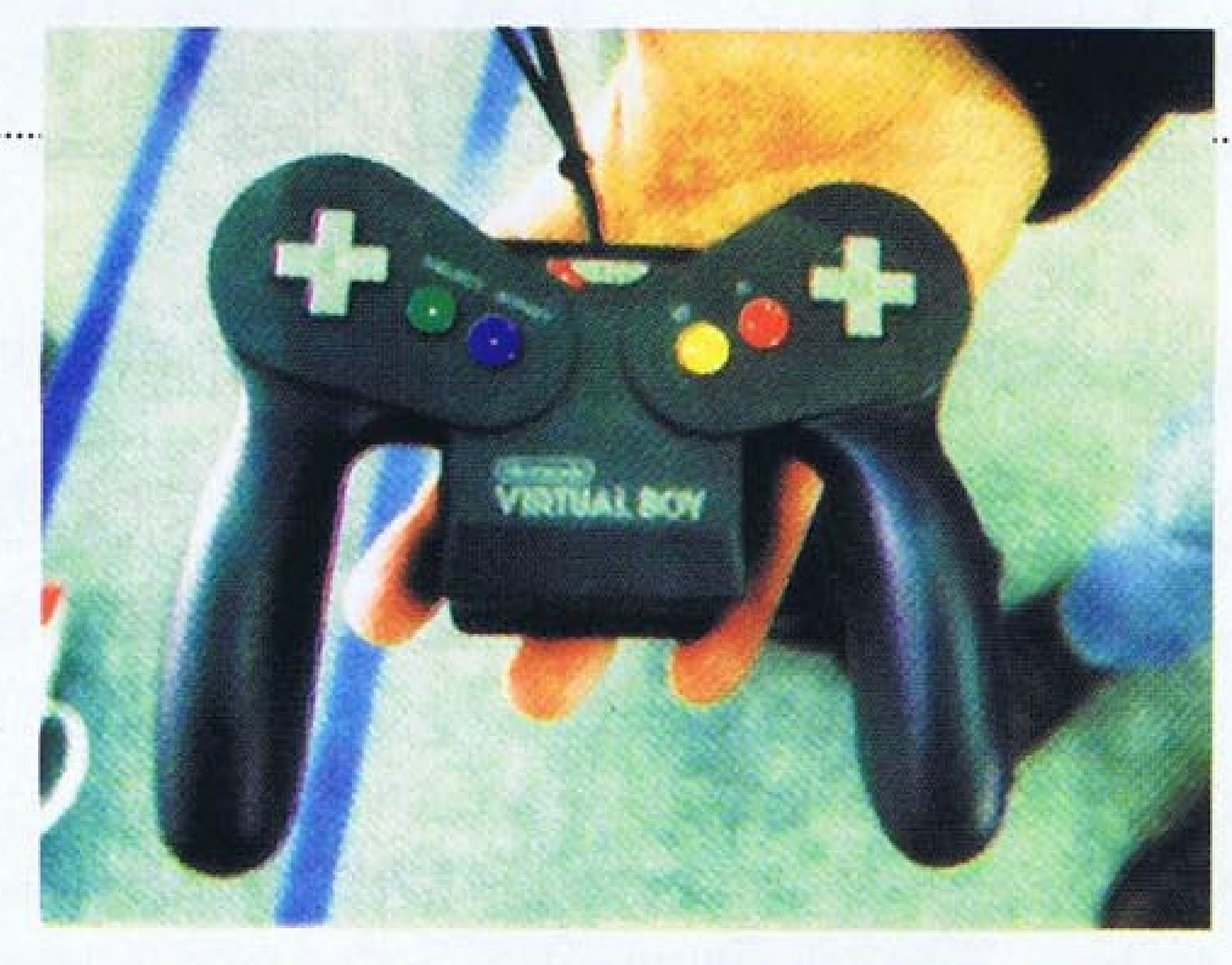
Virtual Boy es el primer sistema de realidad virtual desarrollado y producido para uso doméstico. Está basado en un microprocesador **RISC de 32 bits** y utiliza **dos expositores LED de alta resolución y un "mirror scanning"** para producir una experiencia **3-D** inimaginable en una televisión convencional. Es pero no es uno de esos populares cascos de **Virtual Reality**. Es, porque tiene una forma similar

seguimos en movimiento

(aunque el mando direccional desmiente el diseño), y no es, porque su funcionamiento interno, es decir la forma en que llegan las imágenes a la retina, no sigue el mismo esquema. En Virtual Boy el proceso empezaría en una **fuente de luz emitida por los diodos** (LED). Las lentes aumentarían esta luz y el espejo (mirror scanning) crearía la imagen que el ojo percibiría de forma completa. La sensación tridimensional estaría garantizada además por un **diseño que eliminaría cualquier estímulo exterior**, ofreciendo imágenes de **alta resolución** sobre un fondo negro intensísimo. El **sonido estereofónico** se encargaría del resto.

Nintendo se ha apoyado en la tecnología de **inmersión de imágenes en 3-D** para desarrollar Virtual Boy. Junto a sus sistemas, la casa nipona ha contado con la colaboración de **Reflection Technology**, líder mundial en tecnología de **display virtual** cuya patente en exclusiva incorpora la matriz en color LED y el llamado **"Propietary Display"**.

A una apariencia voluminosa, Virtual Boy añade un **soporte para colocar el artefacto** en cualquier parte y un mando de nuevo cuño que dicen se acomoda perfectamente a los nuevos movimientos que exigirá la máquina. El sistema virtual en cuestión **funcionará con 6 pilas AA** o un adaptador a corriente.



Un mando virtual. *Muy poco se sabe aún de las características del nuevo pad que llevará el Virtual Boy. Su gran tamaño da idea de plenitud de movimientos y acciones coordinadas, pero seguro que esconde más sorpresas.*

Precios y salida al mercado

Nuevamente, los esfuerzos de Nintendo por poner al alcance de todos la tecnología más innovadora han dado resultado. Está previsto que VB aparezca en las calles de **Tokio y USA entre abril y mayo de 1995** a un precio que no superará los **20.000 yens** (unas 30.000 pts), lo que es siempre de agradecer. Junto al aparato en cuestión publicarán tres títulos de nombres **Teleroboxer** (un boxeo a lo PunchOut pero virtual), **Mario Bros VB** (sin comentarios) y **Space Pinball** (todo un filpper de 32 bits). Falta que se anuncie oficialmente la salida de VB al mercado europeo. Pensamos que será durante el **verano**, pero es posible que se retrase a **Septiembre**, por aquello de no coincidir con las vacaciones.

Otras historias Nintendo

Shigeru Miyamoto se apunta oficialmente a la movida 64 bits

Ya tenemos un nuevo licenciatario ULTRA 64

Nintendo América acaba de anunciar oficialmente su compromiso con **Paradigm Simulation** *para la realización de software en Ultra 64. La compañía afincada en Dallas hace muy poco que ha empezado a desarrollar una* **aventura tridimensional** *que, en principio, será exclusiva para el sistema de Nintendo y que contará además con la* **colaboración** *del creador de Donkey Kong o Super Mario Bros, el inigualable* **Shigeru Miyamoto**. *Howard Lincoln, presidente de Nintendo América, ha manifestado al respecto de este acuerdo que* **Paradigm tiene una estupenda relación con Silicon Graphics** *y que además ofrece años de* **experiencia en el campo de la simulación visual y auditiva**. *Continuó Lincoln reconociendo que Paradigm es un* **líder mundial en el desarollo de software para Virtual Reality** *y que eso les iba a permitir aprovechar al máximo las capacidades del nuevo concepto de Nintendo. Sin mencionar, por supuesto, la participación de Miyamoto.*

¿La Super se regenera?

Posible CD para SNES

Diversos rumores han asaltado la prensa internacional durante este mes. No es que sean muy fiables, pero ya visteis lo que pasó con la máquina de 32 bits y cómo Nintendo se deshizo de su incómoda investigación. Pues bien, los especialistas extranjeros abogan ahora por un **viejo sueño** *que a todos nos encandiló en su momento: la* **plataforma CD para Super Nintendo**. *Suponemos que a estas alturas estaréis enterados de que la base del* **Sony Playstation es precisamente el CD por el que luego Nintendo no se decidió**. *Y también que más tarde se negoció con* **Philips** *para que su* **XA de CDi** *fuera el soporte elegido. Ese proyecto aún no se ha desechado. Es más, podría ser la base utilizada para un CD a modo de add-on que, para empezar, requeriría un nuevo coprocesador capaz de aumentar la velocidad de proceso hasta los* **21 Mhz.** *¿Sólo conjeturas?*
Otro rumor, éste algo más convincente. Hemos averiguado que los **futuros cartuchos para Super** *podrían incluir un poderoso* **chip de 32 bits** *que abriera la puerta a nueva generación de juegos.* **Nintendo ha callado** *por el momento, pero la cosa podría estar muy avanzada. Seguiremos informando.*

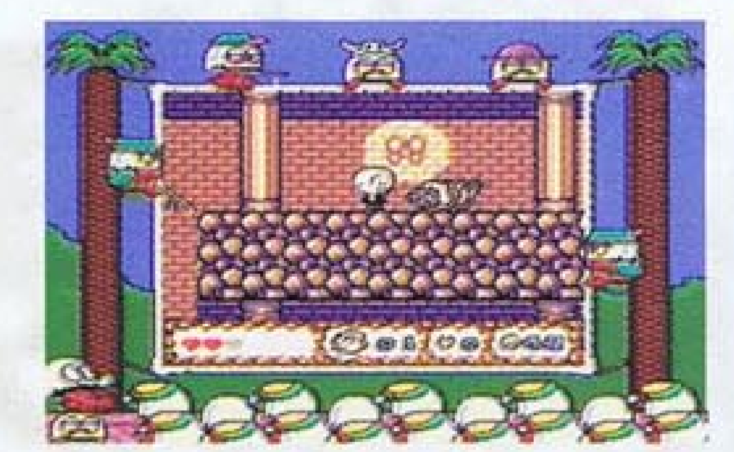
Así prepara Nintendo el futuro

He aquí los **puntos** *en que Nintendo va a basar su* **política cara al año 95**. *Todos han sido extraídos de una entrevista que nuestros corresponsales mantuvieron con* **Peter Main, vicepresidente de Nintendo América**. *Tomen buena nota.*

- *Nintendo no seguirá la política de* **censurar los juegos** *de sus licenciatarios, pero afianzará una* **línea "familiar"** *para los títulos que aparezcan bajo su sello.*
- *Sobre* **Ultra 64**, *sin embargo, permitirá la* **sangre y vísceras** *de juegos como* **Killer Instinct (desarrollado por Rare pero producido por Nintendo).**
- *Hay planeados* **nuevos juegos** *que se abastecerán de los* **gráficos renderizados** *que bañan la tecnología DKC.*
- *El lanzamiento de* **ULTRA 64** *está planeado para* **septiembre del 95 en Estados Unidos y Japón**. *¿Y en Europa?*
- *El* **software inicial para ULTRA 64 será muy agresivo**, *y vendrá desarrollado por un selecto equipo de programadores que Nintendo elegirá prácticamente a dedo.*
- **Todos los juegos de ULTRA 64 serán exclusivos para este sistema.**
- *La mayoría de cartuchos ULTRA llegarán en placas de* **24 o 32 megas**. *Gracias a las exclusivas* **técnicas de reducción de memoria**, *Nintendo ha logrado* **comprimir juegos de 100 megas** *en placas de esta guisa.*
- *Los* **precios de estos cartuchos ULTRA serán similares a los de cualquier juego** *para Super.*
- *Parece casi* **confirmado el lanzamiento de un soporte CD para el Ultra 64**. *Lo veremos un tiempo después de la máquina y posiblemente a* **un precio que no superará los 150$**.
- **Nintendo insiste en que su máquina será muy superior al Playstation**, *pero no duda en reconocer a la máquina de Sony como su mayor amenaza. ¿Acaso tenemos miedo? ¡Nunca!*

Se busca cabezón portátil y con colores

BC Kid ¡ven a Game Boy!





El **cabezón de Hudson** vuelve a asomar la ídem esta vez en Game Boy. Tras aquel poco locuaz **Bonk´s Adventure**, que no sabemos si terminó distribuyéndose en España, B.C. Kid apuesta de nuevo por lo portátil aunque **prefiere colores en el caso Super Game Boy. Virgin** será la encargada de apadrinar el regreso del colega. El arcade, de plataformas y mucha simpatía, propone cabezazos sinfín, **románticas escenas, decorados muy sencillotes** y originales y una música devoradora, a la altura de lo que es capaz de hacer el pimpollo. De momento nada de fases, ni de megas, ni de esas cosas técnicas. Tan sólo un dato, **estará en primavera en las Game Boy/Super Game Boy de todo el mundo**.

Números cantan

La versión SNES hace de MK II un éxito económico

La primera semana que estuvo en tiendas se saldó con **50 millones de dólares en ventas**.MK II eclipsó las recaudaciones de los **Lion King, True Lies, Forrest Gump** o **The Mask** durante el mismo período de vida. ¿Y en gastos? Acclaim **promocionó** esta bestialidad con un soporte de **10 millones de dólares**. Y sólo en órdenes de preventa movilizó **65 camiones, 100 jets y más de 100** personas de seguridad.

Especialistas en videojuegos de EEUU achacan este éxito al comportamiento de la versión SNES. Columnistas de esta industria en diarios como **Detroit News o The Baltimore Sun**, elogian gráficos y sonidos mientras casi **ridiculizan la versión SEGA** de este clásico.

¿Y quién quiere una Saturn?

FX Fighter Vs Virtua Fighter





Argonaut estaba trabajando en un proyecto **FX SNES** para una compañía llamada **GTE**. En esto que Nintendo se enteró y decidió actuar. Hace poco se nos informaba del **lanzamiento de FX Fighter vía Nintendo**. Lo habían hecho de nuevo.

FX Fighter es una fantasía poligonal de lucha **inspirada en el Virtua Fighter** de SegaSaturn. En principio serán **16 megas** que pondrán en liza a **cinco luchadores** de asombrosa **tridimensionalidad**. Del manejo del chip se ha encargado Argonaut, del paquete de **animaciones** la compañía **Wavefront**. Y de su lanzamiento, allá para **abril, Nintendo España.**

Agotado stock

Parece que Lucas/JVC no se resiente de la crisis

En medio de tanta **llantina** y gente que ha **dejado de comprar** (que no de jugar), siempre es agradable recibir noticias como aquella que no hace mucho nos llegó de **Arcadia**. Decía que los **títulos de LucasArts** que estos señores distribuyen **marchaban imponentes**, que habían **agotado copias en una semana** y que estaban intentando reponer material. Así que ya lo sabéis, si aún no tenéis un cartucho de **Return of the Jedi o Indiana Jones** id a la tienda y reservadlo. Que los **títulos buenos vuelan** a las primeras de cambio (una compra ejemplar) y nunca se sabe si la segunda remesa tendrá para todos.



Están agotados



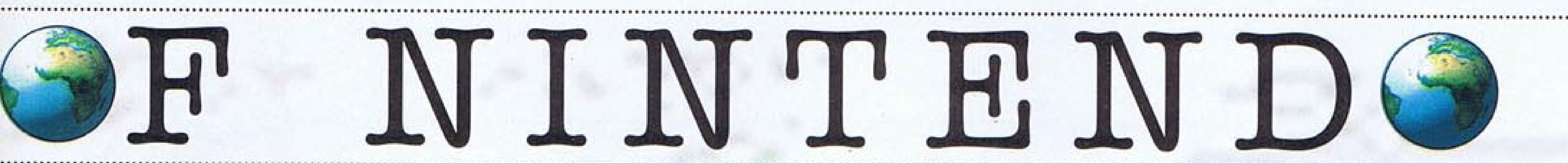
¿Cómo participar en una charla con los creadores de Stargate?

Acclaim revoluciona las técnicas de marketing



El mes pasado adelantamos en **rigurosa primicia** las primeras imágenes de **Stargate en Super Nintendo**. Hablamos un poco de la película (id a verla, un consejo), de los protagonistas y del juego en la medida de lo posible. Bien, ahora atacamos con dos ideas nuevas. Para empezar, está previsto que la **versión GB** de este peliculón esté lista para el **27 de enero**, mientras que la de **16 bits** se nos puede ir al **24 de febrero**. Y para concluir, y aunque pongamos los pies fuera del tiesto, menuda **campaña cibernética de marketing** que se ha marcado Acclaim. Es a través de **Compuserve**, una de esas líneas que actúan en Internet (campos de comunicación en ordenadores personales), funciona desde el mes de **noviembre** y ofrece una **charla con los creadores de la peli**, oportunidad de llevarse cartuchos y hasta trucos y demás ayudas.





Van Damme pide guerra y da dinero

Llegan los policías del futuro



El primer mes en salas USA, **Timecop** recaudó **30 millones de dólares**. Garantía Van Damme de éxito, que se dice. El film lo ha producido **Largo International**, compañía propiedad de **JVC**, y llegará este **enero** a los cines europeos. Será distribuido por **UIP-UP** y ya veremos si baten records.

JVC se prepara también para la invasión del **cartucho** producido la compañía americana. Algo más de **1,5 millones de libras** le está costando la campaña promotora en Europa. A España llegará pronto, sólo en **SNES** y todos esperamos que a través de **Arcadia**.

Otro pinball de nueva generación

Vuelven las mejores bolas





Los más antiguos del lugar recordarán con nostalgia ciertas partidas a un pinball de nombre **Pinball Fantasies** y salida en **Amiga**. Si esos antiguos y apegados ya tienen una Super, enhorabuena, **PF está a punto de salir a la calle** sobre ese sistema. Si no tenéis los 16 bits, mejor que vayáis a la tienda lo antes posible. Porque sólo en este formato podréis revivir el planteamiento de **21st Century Entertainment** reconvertido para la ocasión por **Spidersoft** para **Gametek**. ¿Y qué nos espera? Pues un pinball de esos de **scroll horizontal** y muy larga mesa, con sonidos de aupa, participación multiplayer, opciones para todos los gustos y **cuatro flippers** de divertida apariencia. Olvidad ese Pinball Dreams.

No para el fenómeno de Acclaim

¿Sangre verde en Mortal Kombat II?



Parece ser que la **versión japonesa de MK II no incuye modo gore** hasta las últimas consecuencias. La siempre casta Nintendo ha preferido aleccionar a su escandaloso público **modificando el color de la sangre. De rojo a verde**. Lo que nos hubiéramos reido si eso llega a ocurrir en nuestras copias Pal.

En otro orden de cosas hemos recibido confirmación de **Columbia Tri Star** de que esta compañía va a encargarse de la **distribución del film Mortal Kombat**. Al igual que os comunicamos hace poco con la versión cinéfila de Street Fighter II, la multinacional del cine y vídeo se ha hecho con los derechos de la película de **New Line Cinema** y piensa estrenarla más o menos en primavera del 95. Si todo va bien...

Organiza tu ciudad

Sim City 2000, sólo para sociedades constructoras

Los privilegiados de turno ya probaron **Sim City**, aunque en versión japonesa. Pudieron **construir ciudades** a su antojo, proyectar carreteras, centrales eléctricas y definir medios de transporte. El juego apareció en Japón al mismo tiempo que la Super en Europa. Ahora, por gentileza de **Hal Laboratory**, la aventura más futurista de Maxis está a punto de salir sobre Super Nintendo.

Ya lo hemos visto en PC y Mac, así que estamos seguros de que el público nipón no le va a hacer ascos. Tendrán en sus manos ciudades del futuro, sistemas alternativos de energía, hasta suburbanos. Y todo a través de un sencillísmo método de juego que incluye **menú de iconos y manejo del ratón**. **Agosto del 95**, sólo para Japón.

Dinosaurios sin parques jurásicos

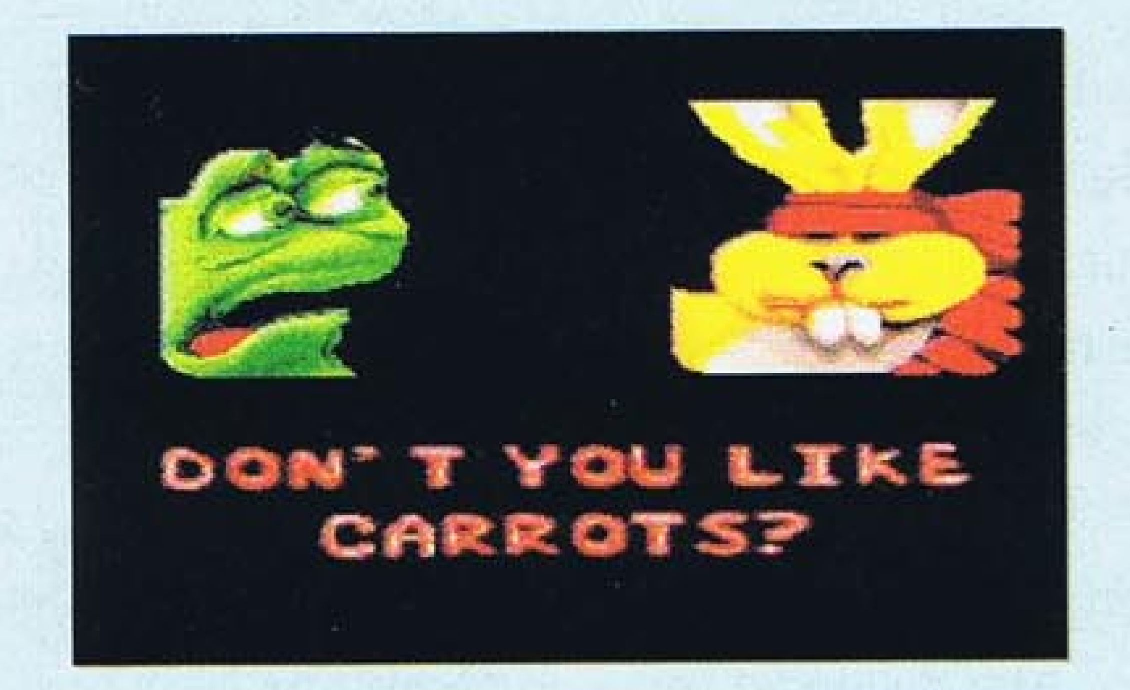
"Primal Rage" está siendo convertido a SNES

Denis Harper y Jason Leong concibieron y diseñaron Primal Rage, un **innovador arcade de lucha**, para **Atari Games** y sobre **recreativa**. Ambos eran apasionados de la parfernalia del **Tiranosaurio Rex** y decidieron acompañar a la bestia con otros **seis carácteres cavernícolas**. El argumento vino con tiralíneas, luego añadieron una **nueva técnica en gráficos** y movimientos que daba vida a los monstruos, un sistema de audio llamado **Total Immersion Audio** y una escaramuza de golpes que lleva por nombre Four-botton-control. La noticia es que esa maravilla está siendo convertida a Super Nintendo por los chicos de **Time Warner Interactive**. Respetando la base en juego aunque modificando esa técnica de animación con otra también soberbia, Primal Rage asolará las calles allá por **Otoño del año entrante**.



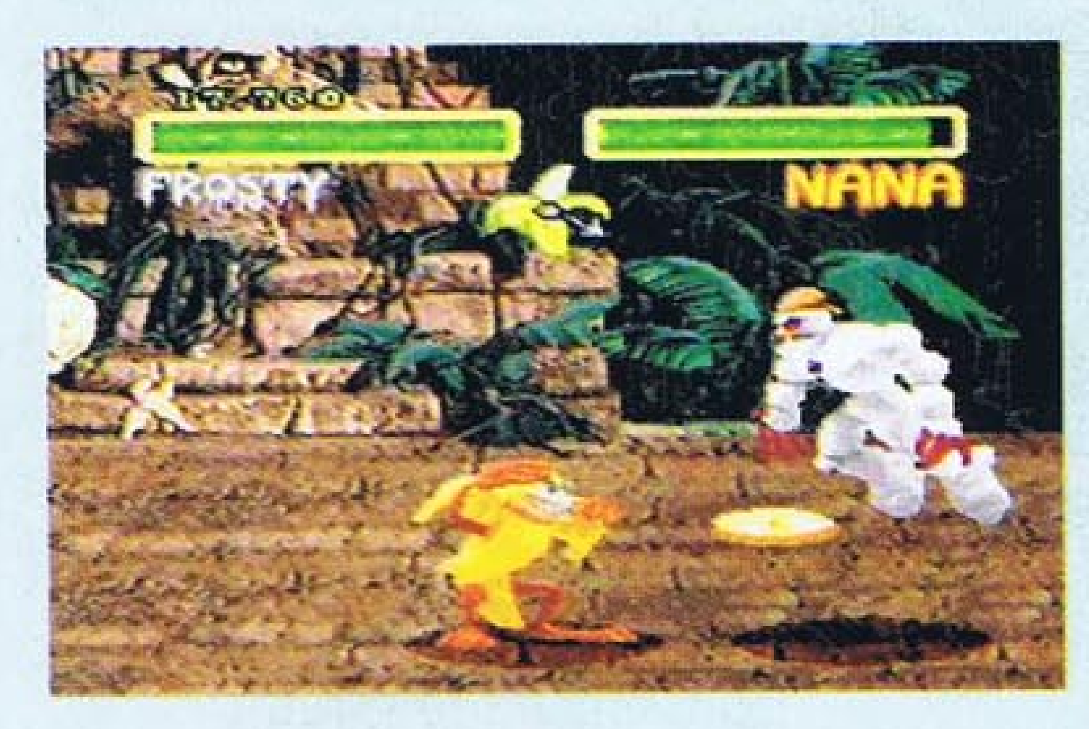
CLAYFIGHTER 2:

• Interplay • Super Nintendo •









¿Banana Split? Seguro que a los rivales de Nana no les parecerá nada dulce este letal lanzamiento de rodajas.

Mundo Clay. Esta vez el mundo de los muñecos traerá nuevos y mas cuidados escenarios para los combates.

Los muñecos vienen a por

Si hacéis memoria, la Super se vio invadida hace unos meses de extrañas formas y texturas gelatinosas. No, no estamos hablando de esa vez que no pudisteis reprimir un estornudo mientras jugabais, sino de la aparición de **un juego de lucha que basaba su éxito en la aplicación de la técnica Claymation** a sus personajes, lo que les confería un aspecto de figura de barro o plastilina bastante aparente. Habéis acertado, se trataba de **Clayfighter**, y desde entonces la técnica Claymation ha sido vista de nuevo en juegos como el plataformero Claymates, e incluso en un **Clayfighter Tournament Edition** programado especialmente para un torneo consolero y sólo disponible después en alquiler fuera de nuestras fronteras.

Lo que nos lleva a recordaros todo esto, el motivo de nuestra cita hoy aquí, es la vuelta a las andadas de la compañía **Interplay** -responsable de todos los títulos mencionados anteriormente- con la ayuda de su **técnica de modelado, sus figuras de arcilla** y sus mamporros. En definitiva, que se han puesto manos a la obra y nos han preparado la segunda parte de Clayfighter para el mes que viene, esta vez con el nombre de **Clayfighter 2. Judgment Clay**.



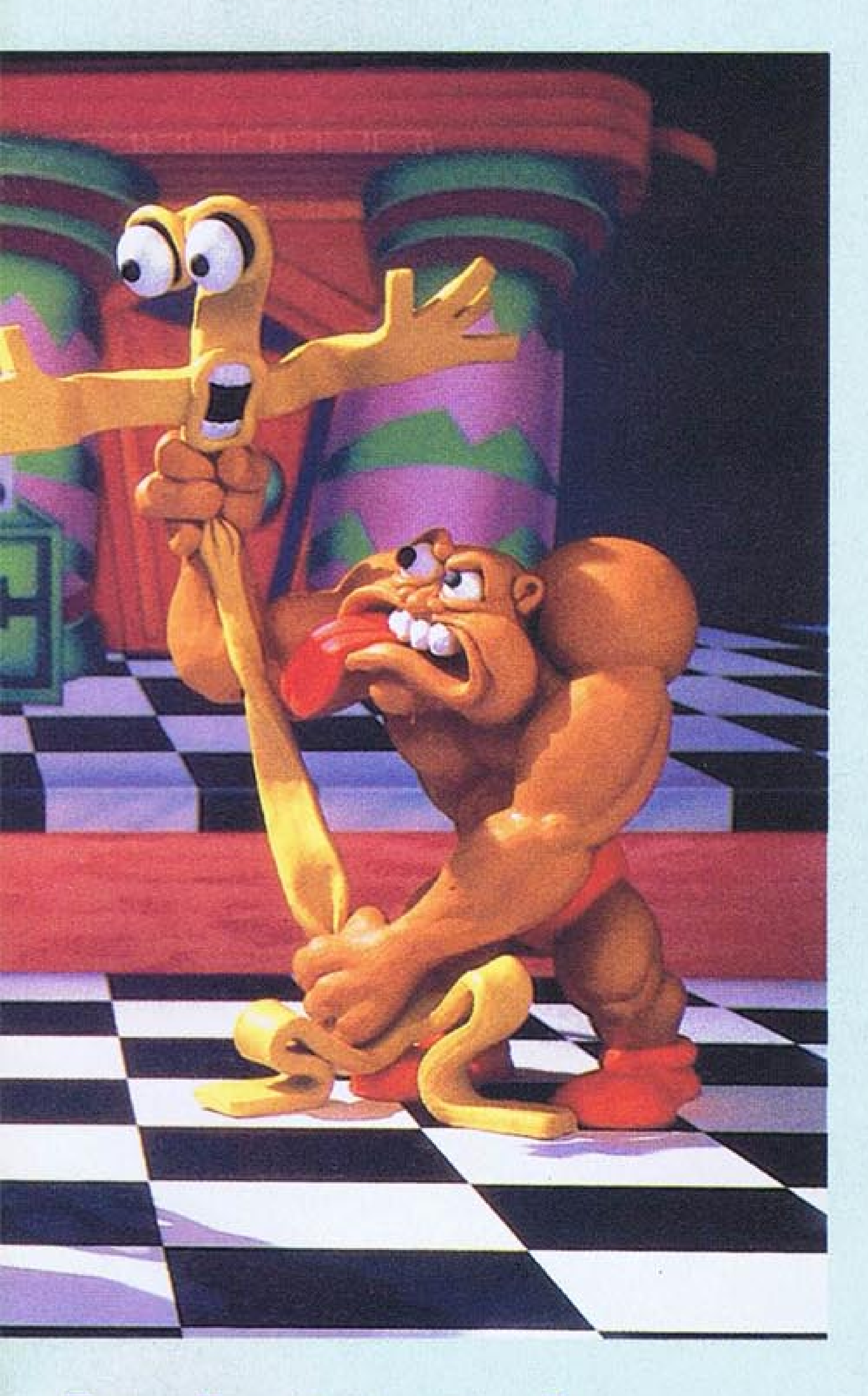






JUDGEMENT CLAY

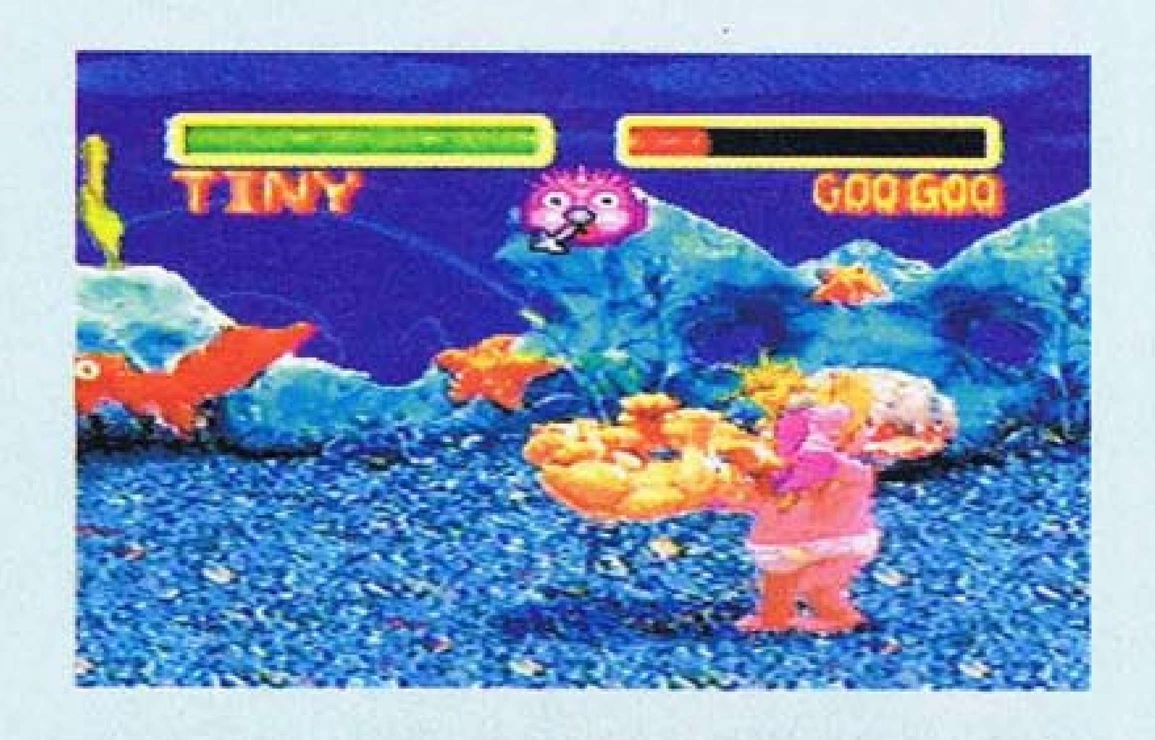
• Lucha • 20 Megas • Febrero •







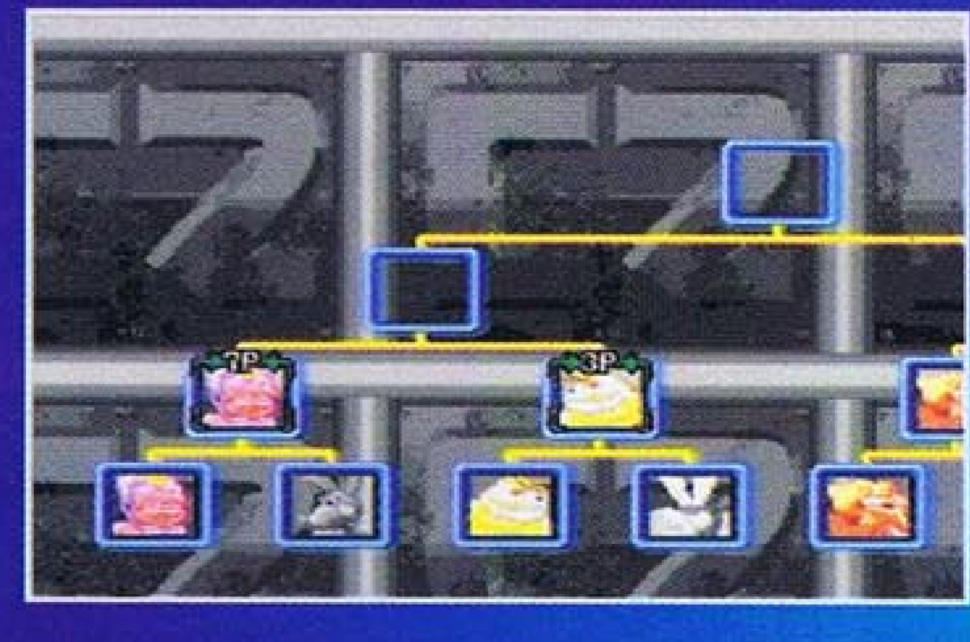




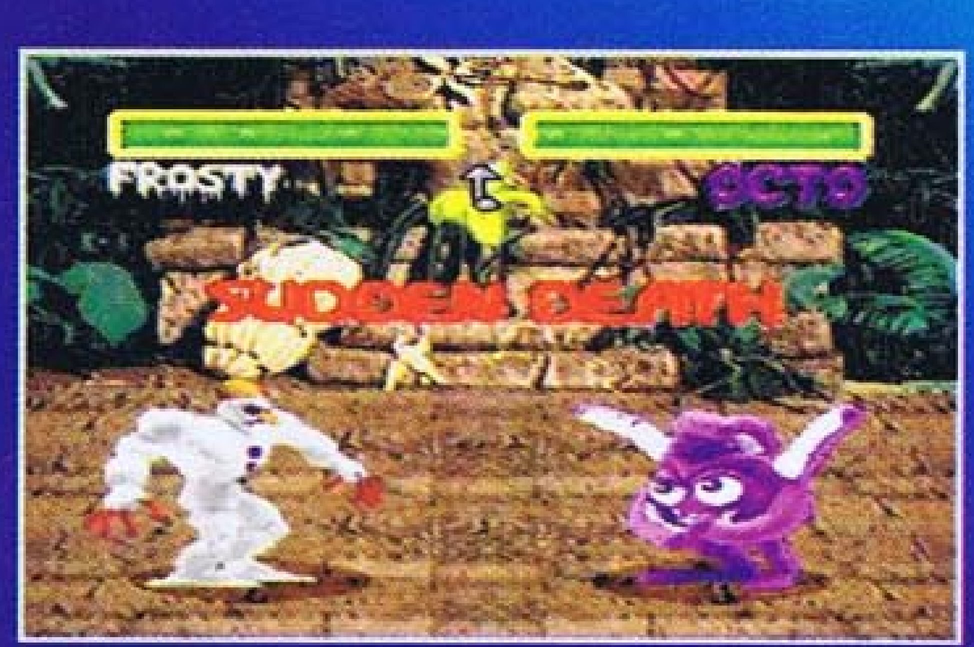
de Interplay
la revancha

Este particular "retonno" vendrá aderezado por un aumento del **número de megas** del cartucho (16 de la primera parte por **20 de ésta**); un lavado de cara a **los escenarios**, que serán completamente diferentes a los que ya conocíamos; y el añadido de **un torneo en el que podrán participar hasta ocho luchadores**. En cuanto a los personajes, **se man-**

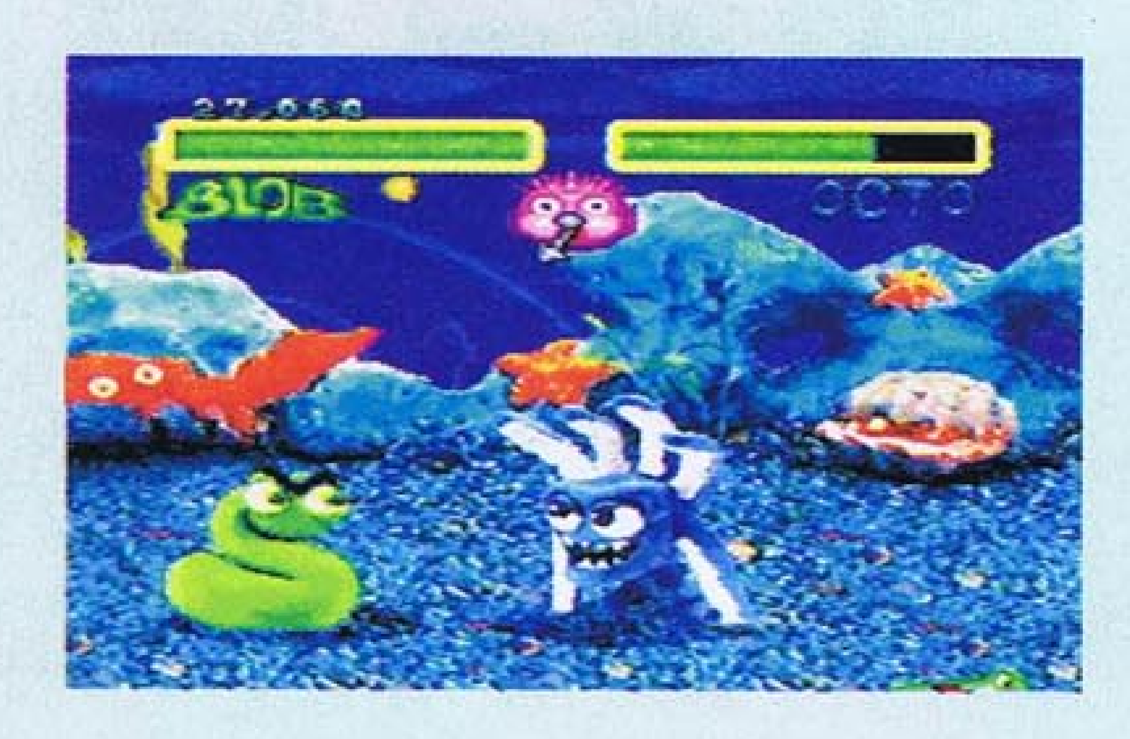
Un tercer modo nunca viene mal

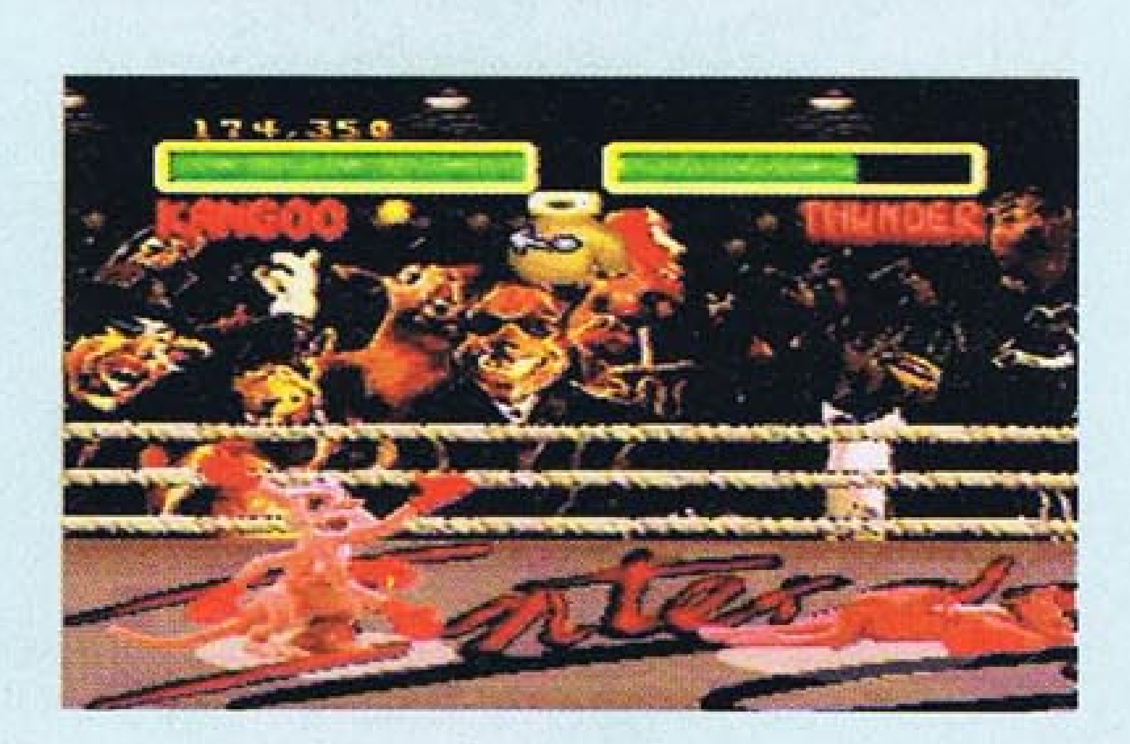


El modo historia y el modo versus eran las dos únicas opciones de juego que presentaba el primer Clayfighter. En esta ocasión, C2. Judgment Clay añadirá **una tercera en forma de torneo. En él** *podrán intervenir hasta* **ocho jugadores.**
A **doble vuelta, a un combate o con muerte súbita**, *los nuevos personajes se partirán la cara para demostrar quién será merecedor de meterse el título de campeón en el bolsillo.*





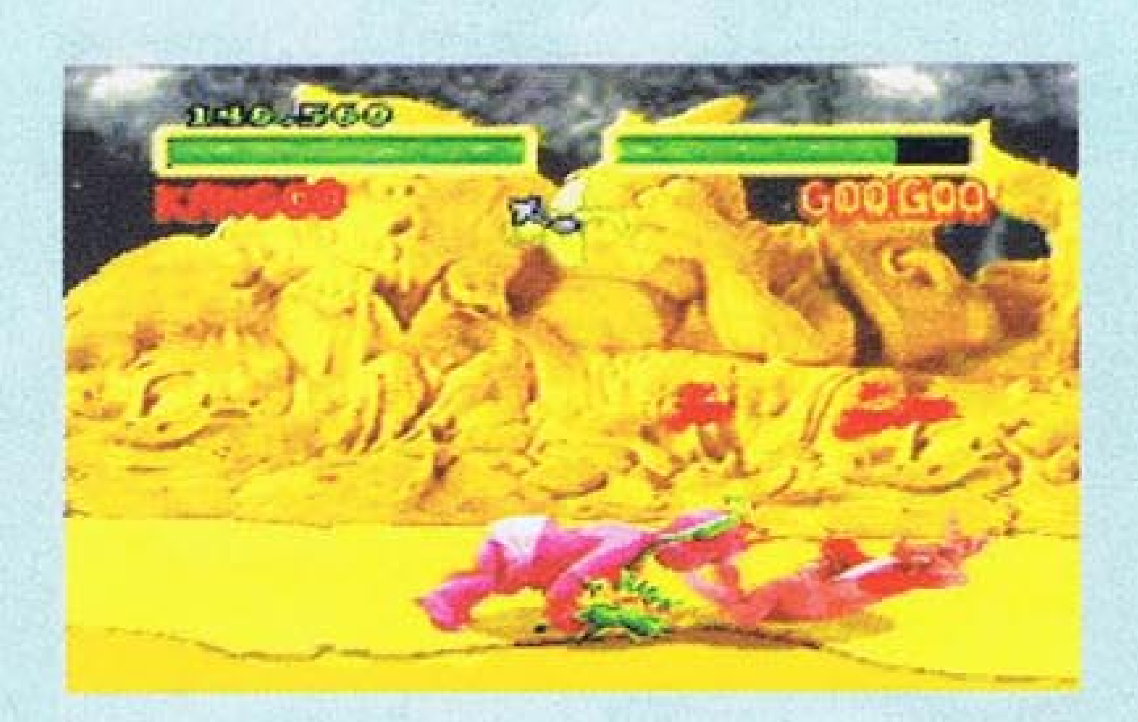












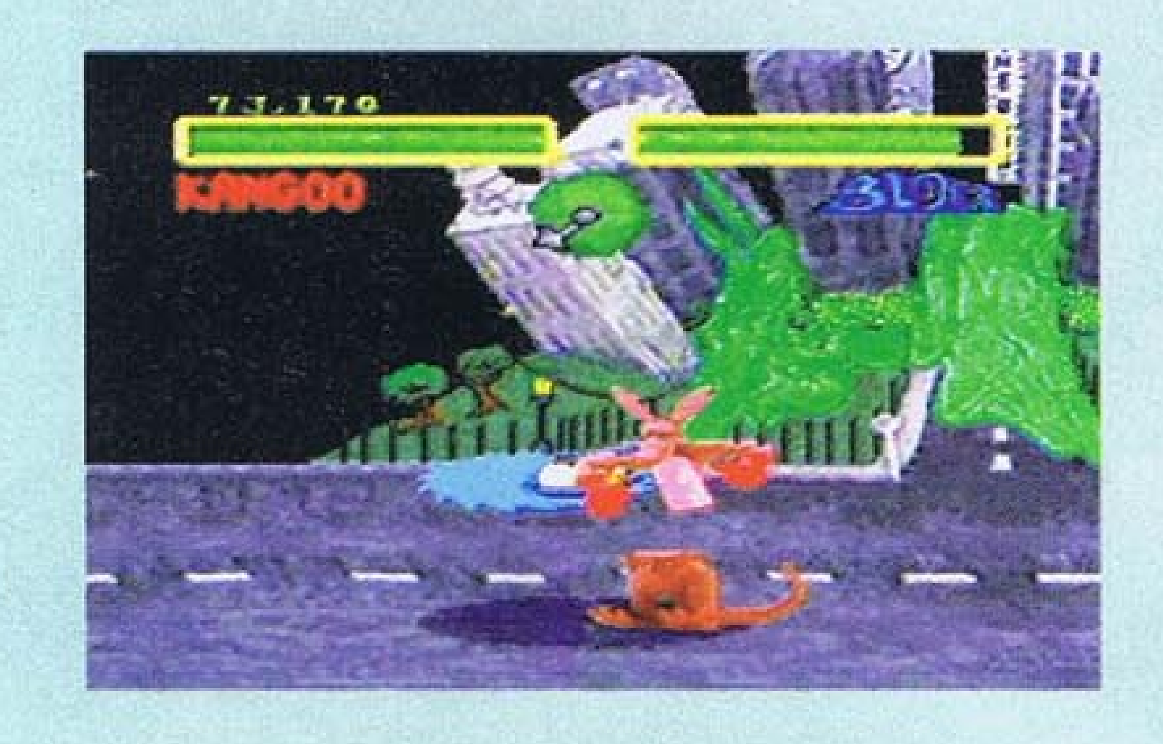


tendrá la cifra de ocho, si bien con una mezcla de caras nuevas y rostros ya conocidos: **Bad Mr.Frosty, The Blob y Tiny** repetirán presencia, mientras que entre los cinco nuevos participantes habrá, por ejemplo, un **conejo, un canguro y hasta un bebé**

Por otra parte, se mantendrá la fórmula del jefe final al término del modo historia, sólo que en esta ocasión nuestros protagonistas habrán de enfrentarse **con su propio alter ego** para dirimir quién es el mejor clayfighter. Y por supuesto, tampoco faltará el factor que hizo del primer Clayfighter un juego de lucha completamente diferente: **el espíritu burlón de los golpes, el desenfado de las peleas y el toque humorístico de los gestos,** cosas que alejarán a C2. Judgment Clay de esa **concepción dramático-sangrienta** que tanto gusta en este género.

Si queréis probar sus formas, si queréis sentir qué tal se le atiza a un trozo de plastilina, esperad sólo un mes. Entonces os contaremos con más detalle de lo que es capaz esta **nueva generación de luchadores de arcilla.**

Aprovechándose del tirón Claymation, Interplay volverá a apostar por un juego de golpes desenfadados y cargados de humor hasta en su título, "The Judgment Clay". Y es que entre unos personajes que se deshacen en mil pedazos, no hay lucha que pueda tener un mínimo signo de seriedad.



Cuarto y mitad de canguro. *The Blob no se andará con tonterías en los combates. Golpes como éste lo atestiguarán.*



¡Criaturitaaa! *Hay bebes que lloran, otros que duermen y unos pocos, como Goo Goo, expertos en dar mamporros.*



Con ocho basta. *Muchas caras nuevas en el plantel de C2 Judgment Clay, pero un número que se mantiene: el ocho.*



Los más divertidos. *The Blob y Octo resultarán, sin duda, los personajes más divertidos por su insólita forma de luchar.*



¿Os acordáis de este golpe? *Debería sonaros, porque Bad Mr. Frosty ya lo ejecutaba en la primera parte del juego.*



Serás tu propio enemigo. *El jefe final del Modo Torneo será un alter ego del personaje con el que hayáis triunfado.*

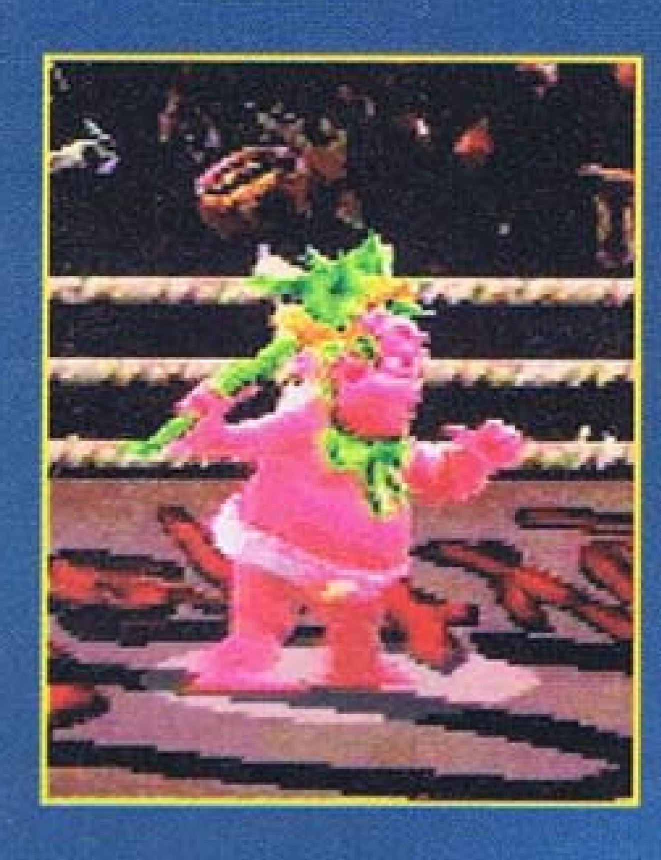


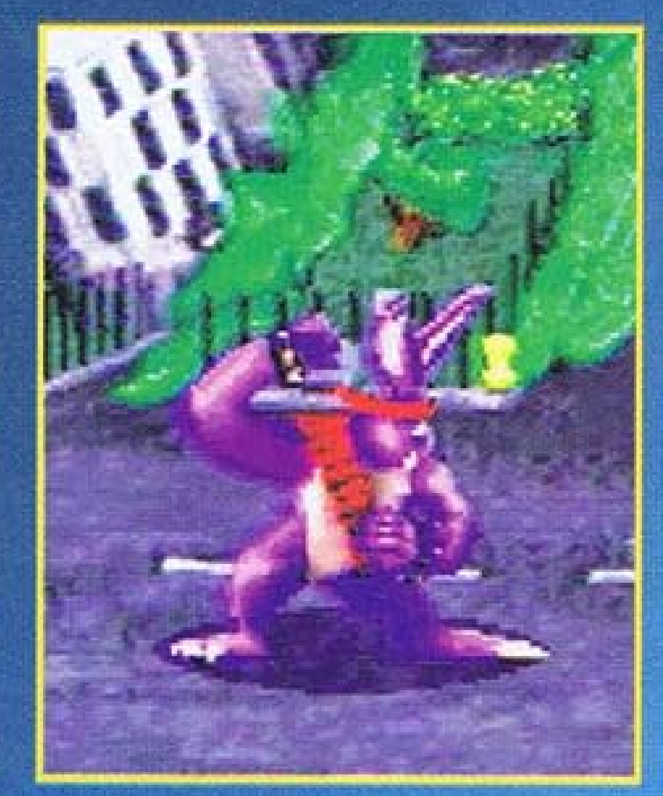
¡Enhorabuena, Kangoo! *Cada personaje de Clayfighter 2 tendrá un final propio tras derrotar a todos sus oponentes.*

LA NUEVA PLANTILLA DE LOS CLAYFIGHTERS

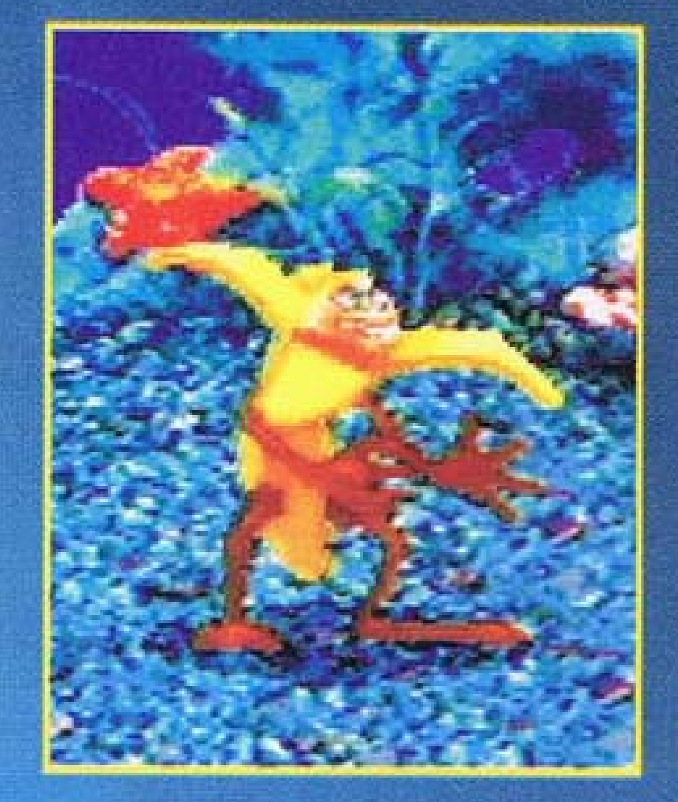
Unos que vienen...

La crisis ha llegado hasta los personajes de videojuegos. Dentro del plan de ajuste de plantilla que van a sufrir los protagonistas de Clayfighter se incluirán nada menos que cinco caras nuevas. Estos auténticos "trepas" de barro serán **Kangoo**, un canguro con guantes, aprendiz de boxeador; **Hoppy,** un conejo con aires de Rambo barato; **GooGoo,** un bebé que preferirá la lucha y los mamporros a las papillas de cereales; **Octo**, un pulpo con cara de pocos amigos y mil formas distintas; y **Nana,** un plátano que tendrá de todo menos sabor dulce para quien se encuentre con él. Ellos serán los encargados de ponerle el toque de novedad al juego.





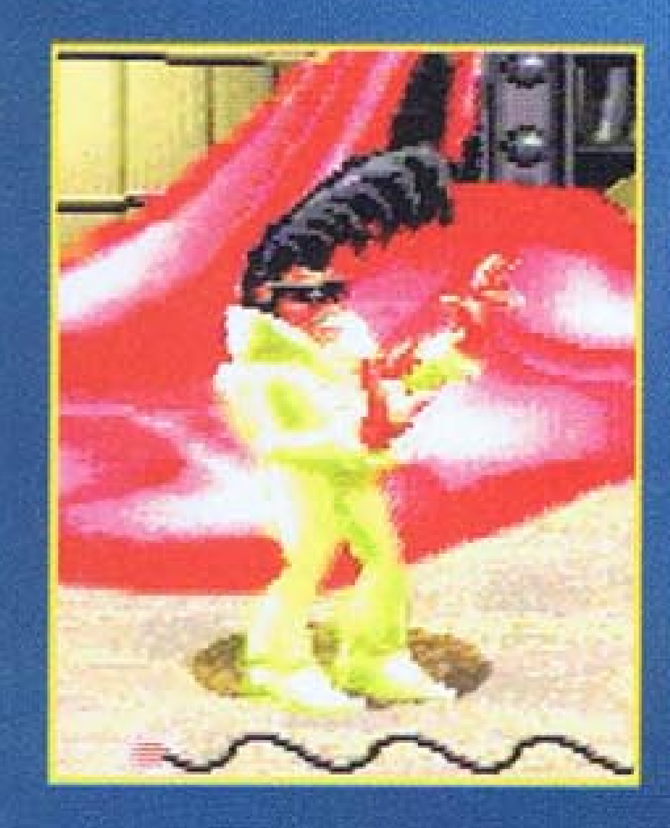






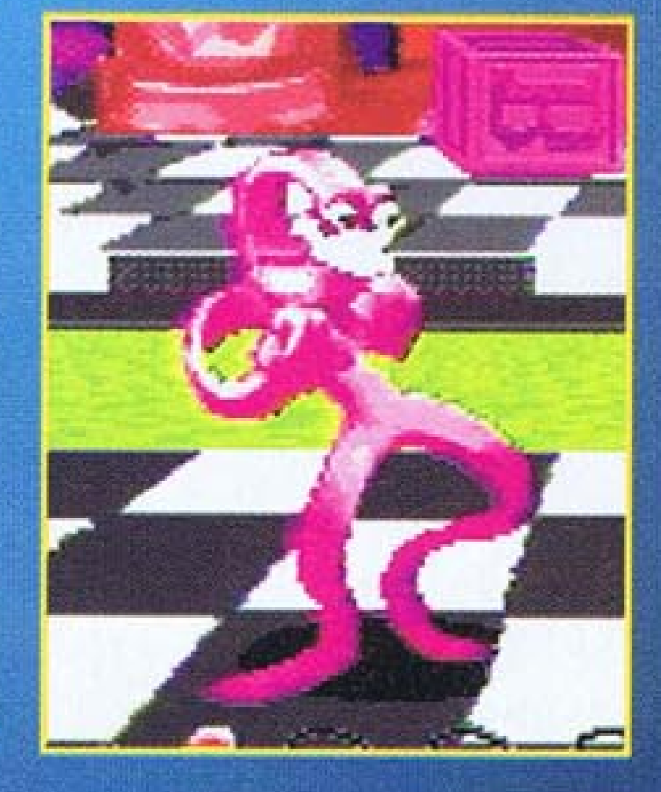
...otros que se van...

Y hablando de crisis, es que el azote del paro también se ha dado una vuelta por Clayfighter. Nada menos que **5 personajes** de la primera parte del juego van a tener que buscarse las judías en otra parte. ¿Les recordáis? Son el rockero **Blue Suede Goo**, el payaso **Bonker**, la fiera vikinga **Helga**, el espantapájaros **Ickybod Clay** y el indefinible pero genial **Taffy**. Ahora, todos van a ser puestos de patitas en la calle por los chicos de Interplay. Ni los sindicatos podrán impedir su despido.









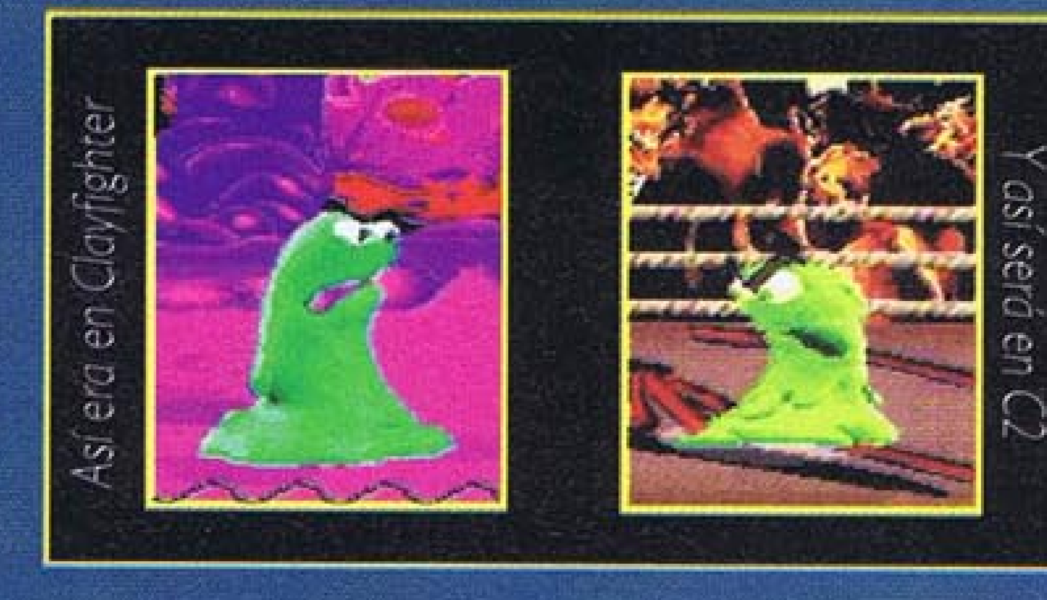


...y algunos que repiten

Bad Mr.Frosty, The Blob y Tiny son los únicos miembros de la plantilla del Clayfighter original que se salvarán de la quema y repetirán presencia en la segunda parte del juego. Eso sí, alguno, como el malhumorado muñeco de nieve, pasará por el quirófano para hacerse un lifting que cambie un poco su aspecto. Aunque los nuevos llegarán pegando fuerte, los clásicos intentarán demostrar que la fuerza de sus viejos y celebrados golpes sigue siendo tan efectiva como siempre.

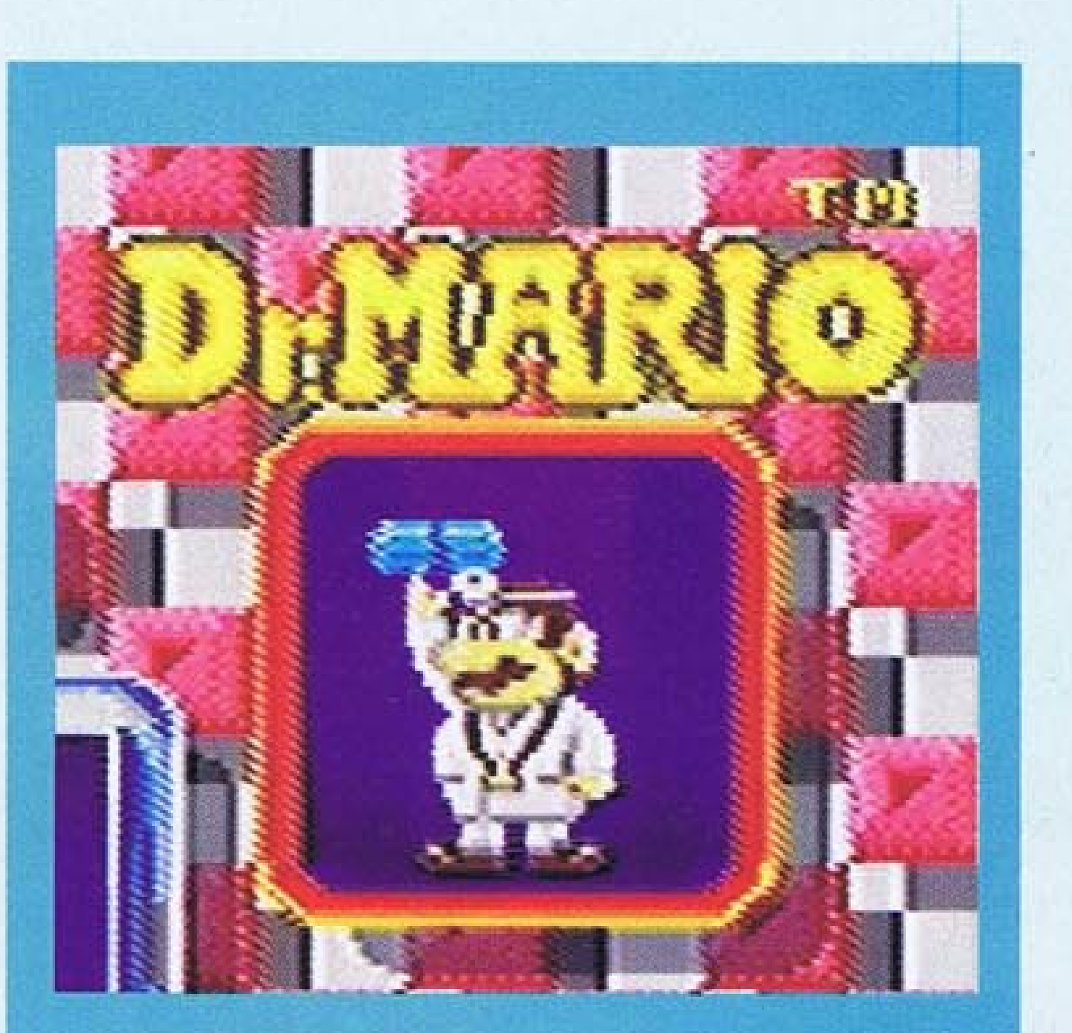






TETRIS &

• Nintendo • Super Nintendo •





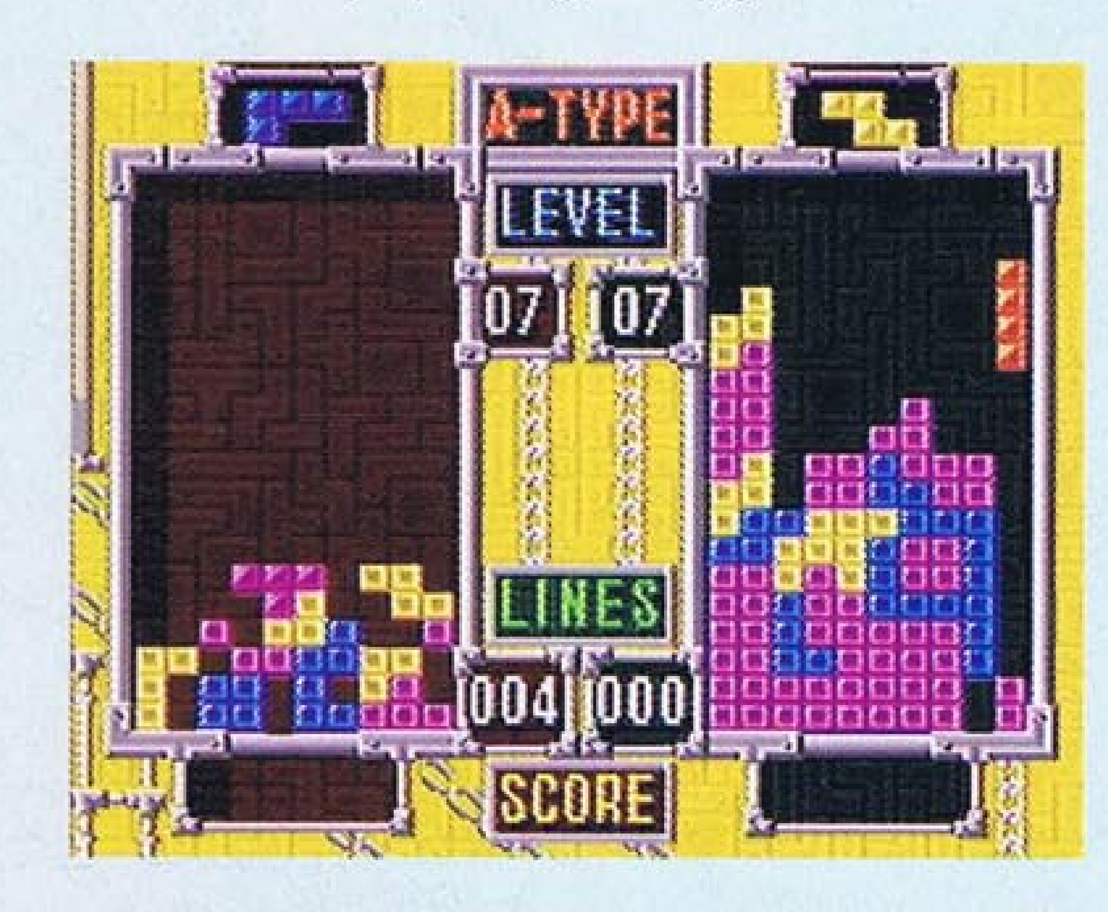


Una receta contra el aburrimiento

Todos sabéis de qué hablamos cuando mencionamos el nombre de Tetris, pero... ¿qué nos decís de **Dr.Mario**? *Pues el ínclito doctor de Nintendo os recetará un* **montón de cápsulas de colores** *que deberéis unir en filas de cuatro, combinándolas con una serie de virus de los mismos colores diseminados por la pantalla. El objetivo pasa por eliminar los virus valiéndose de* **colores iguales y** *no de formas o líneas como recomienda la receta Tetris, también sin igual.*



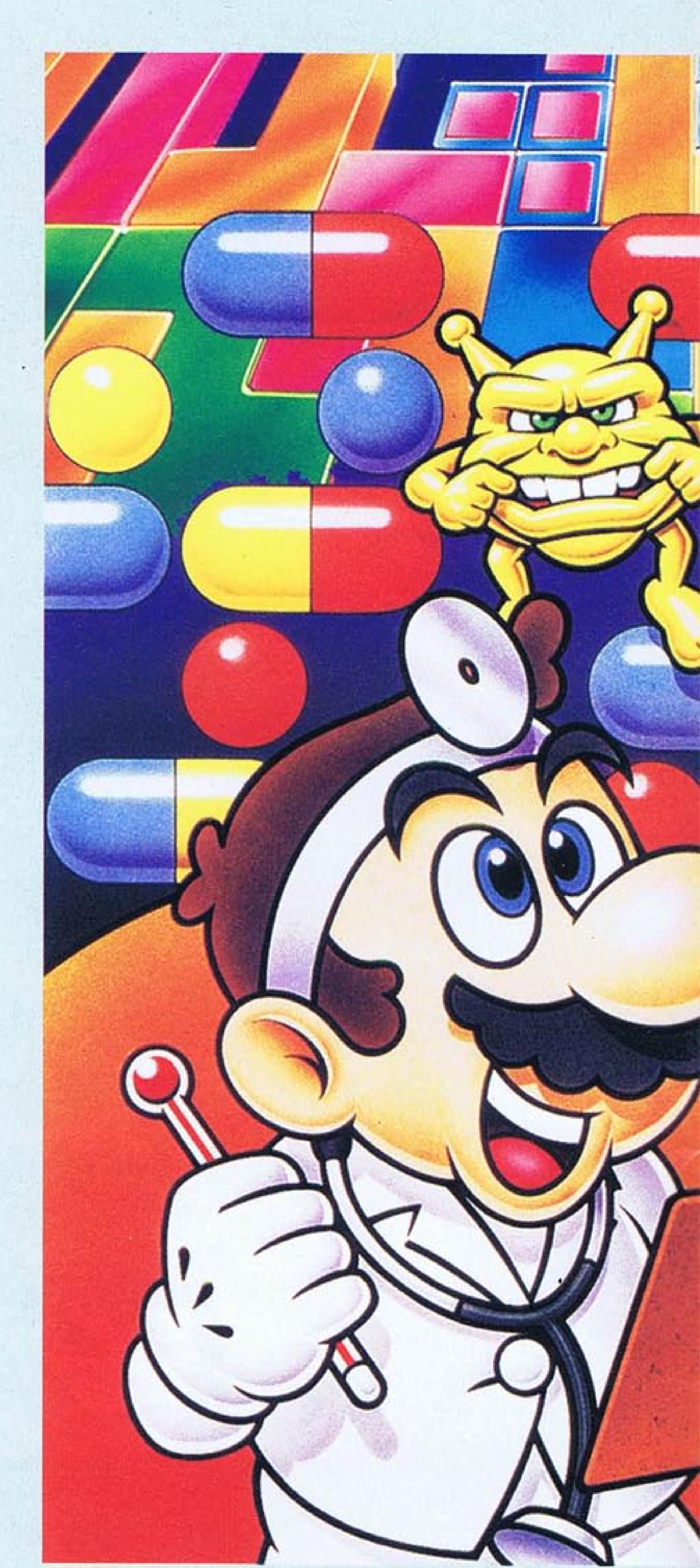
Tres en uno. *Pocos cartuchos podrán ofreceros tres juegos diferentes por el precio de uno: Tetris, Dr.Mario y una mezcla de ambos sólo apta para los grandes jugones de la casa.*



A dos jugadores. *Cuando hagáis varias líneas de una tacada en el Tetris a dobles, conseguiréis que a vuestro rival le salgan otras tantas filas y así se acerque a lo más alto.*

Pastillas para los nervios, calmantes (vitaminados o no), aspirinas para el dolor de cabeza, tiritas para la yema de los dedos y todo lo que encontréis para prevenir la adicción. Una verdadera farmacia ambulante es lo que vais a necesitar para hacer frente al "síndrome" causado por un simple **cartucho de 4 megas** y apariencia inofensiva, que **Nintendo** va a poner a circular por aquí a partir del mes que viene. Y que tras ese aspecto modosito esconde un atentado en potencia contra vuestra tranquilidad: la **mezcla tipo "dos por el precio de uno" del famoso Tetris de Alexey Pazhitnov con el clásico Dr. Mario** adaptado a los 16 bits.

La Super echaba en falta una cosa así, un título que por fin pusiera al puzzle en el lugar que se merece (existe un **Super Tetris+Bombliss** plenamente chinaka que no ha llegado a aparecer en nuestro país), y os aseguramos que este



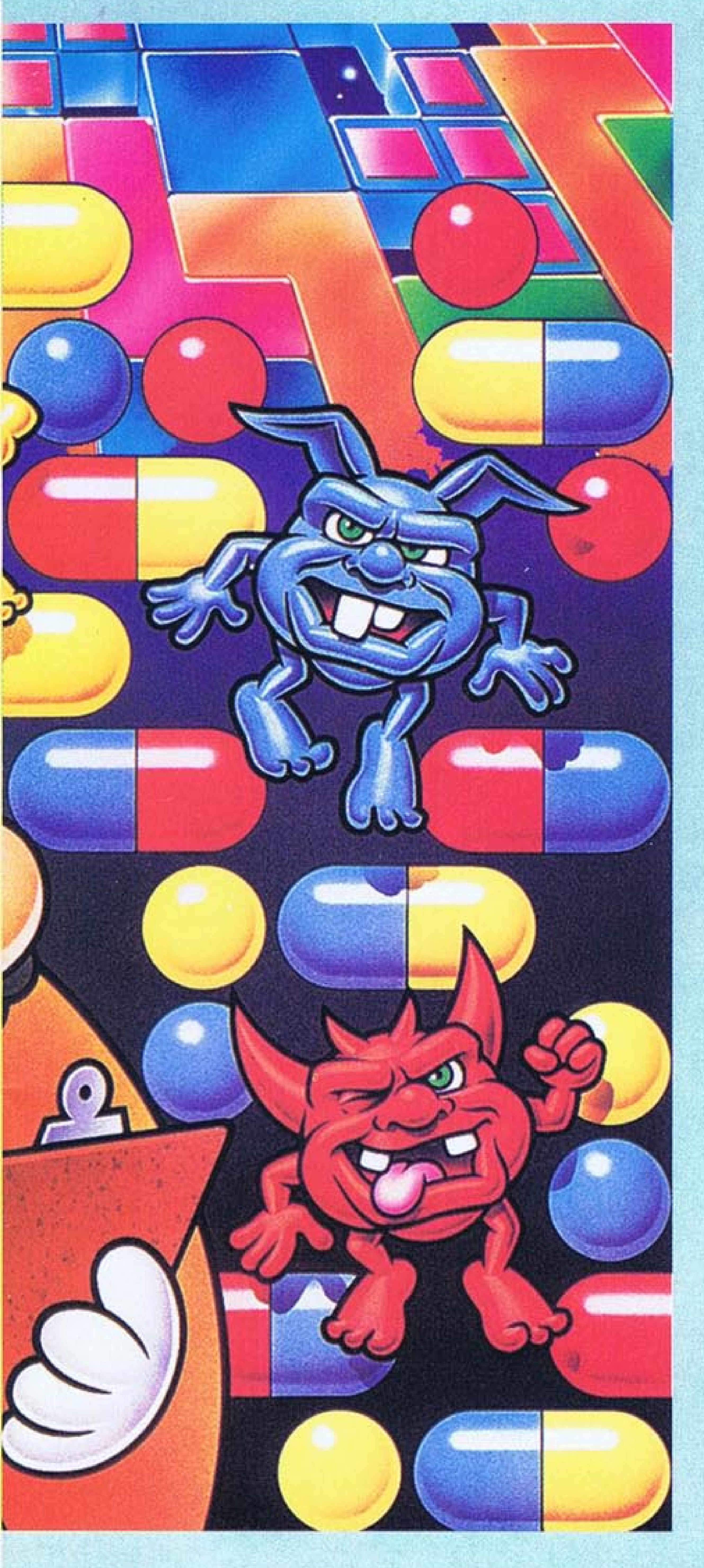
El doctor Nint
con "comer

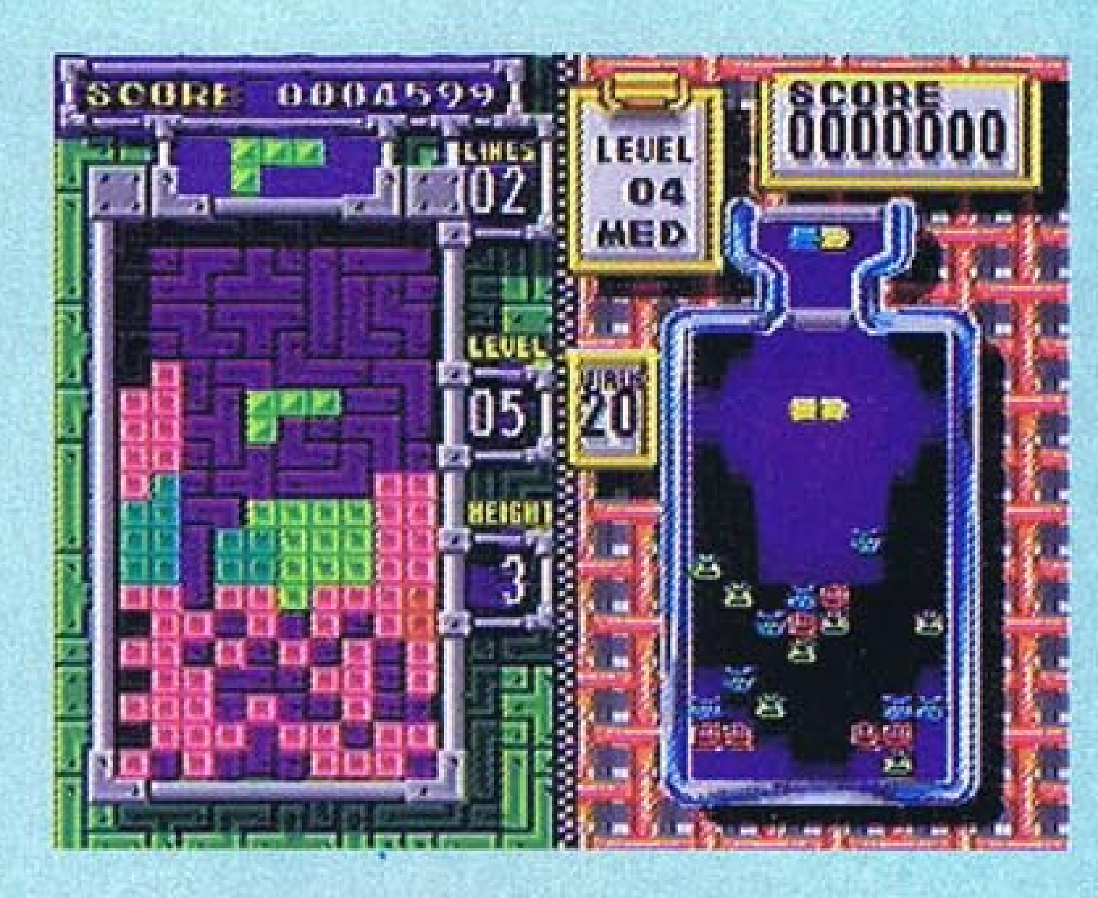
Tetris & Dr. Mario va a hacer las delicias de todos aquéllos que sueñan con fichas de colores cayendo a toda velocidad por la pantalla. ¿Razones? Tres principales: la primera, es **el clásico Tetris de toda la vida,** ése en el que os habéis dejado un cargamento de monedas de cin-



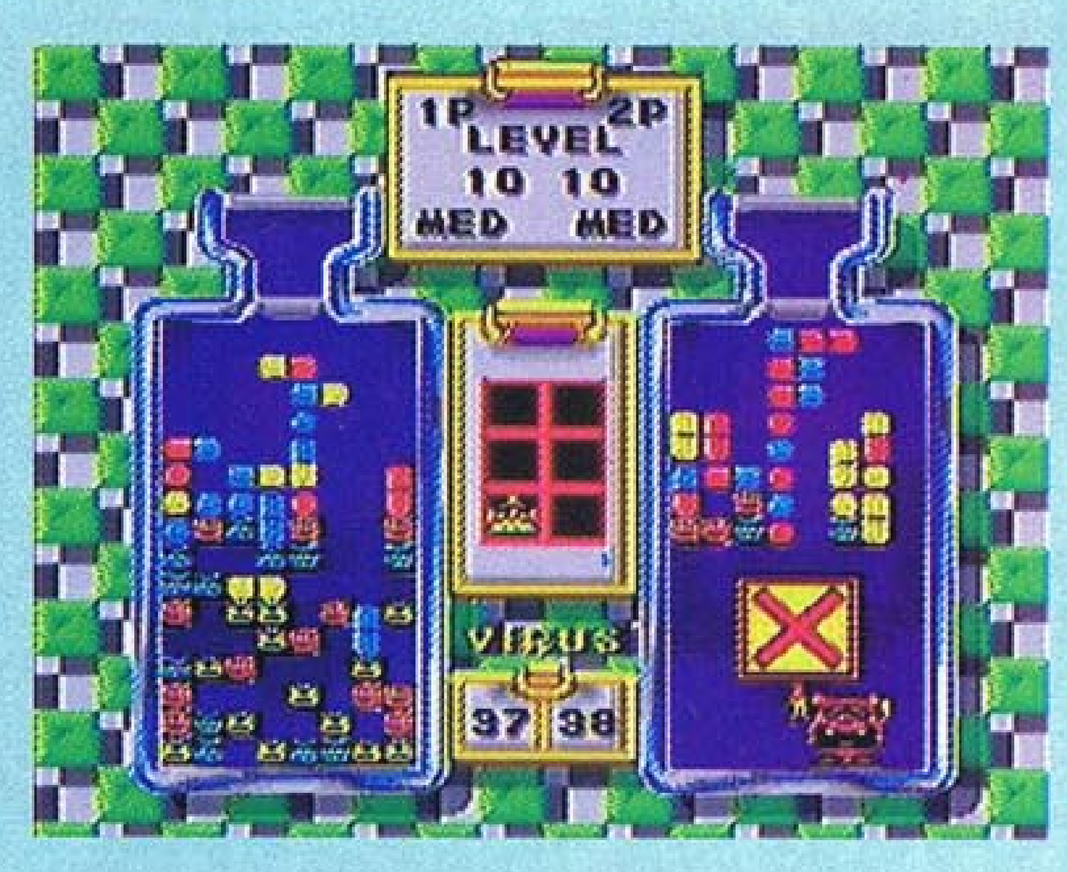
Dr. Mario

• Puzzle • 4 Megas • Febrero •





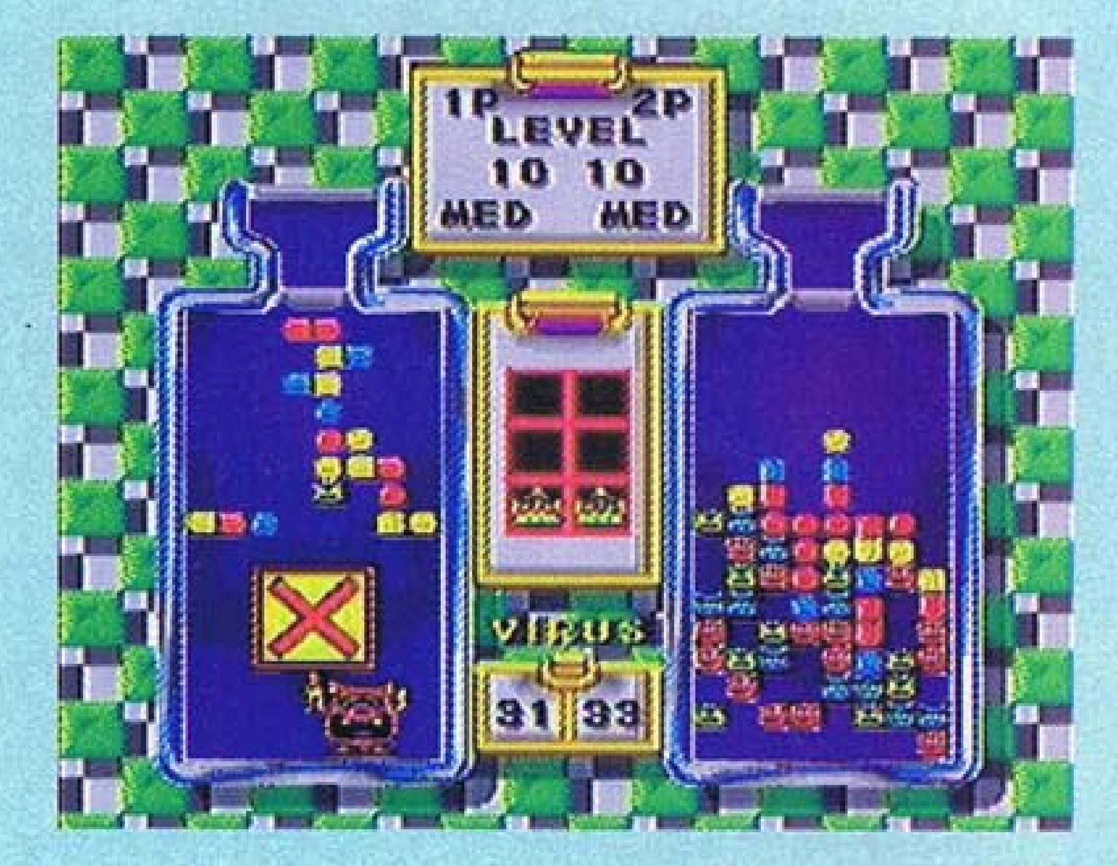
Puzzle mix. *Esta imagen no es un montaje. Corresponde al tercer modo de juego que tendrá este cartucho: una competición que alterne Tetris y Dr.Mario.*



El Tipo B. *Por si fuera poco, Tetris tendrá 2 variantes: el A será el de siempre (hacer líneas a lo loco), y en el B (el de la imagen) aparecerán varios bloques repartidos por la pantalla.*



A cada cual lo que se merece. *En las partidas a 2 jugadores se podrá ajustar el nivel de dificultad de cada participante. Así la cosa estará más equilibrada.*



Ante todo no salirse. *En el modo versus de Dr.Mario podréis perder de dos maneras: bien porque el contrario acabe antes con los virus, o bien porque vosotros lleguéis arriba.*

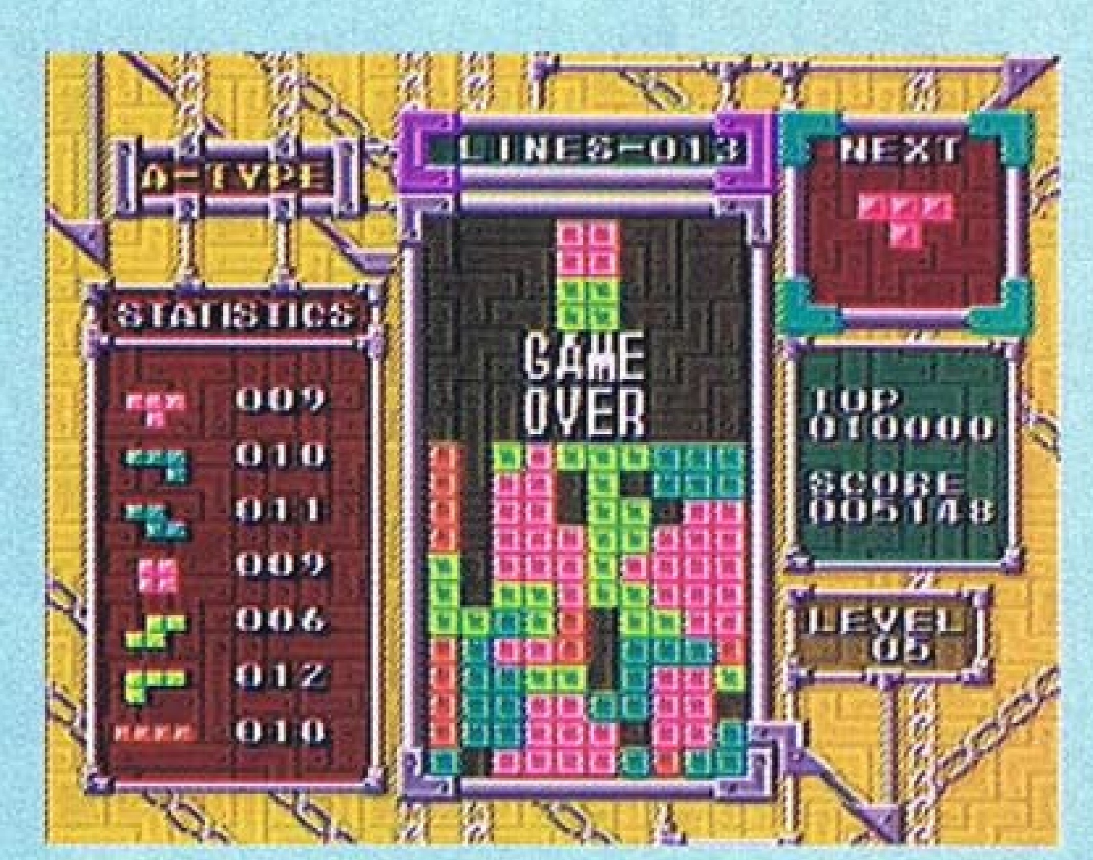
"...endo amenaza ...nos el coco"

...co duros, con una ración extra de "mala milk" (mala idea, para poco iniciados) en forma de **modo dos jugadores (uno consigue líneas, el otro las paga)**. La segunda razón estará en **el paso a la Super del conocido Dr.Mario que ya visteis en N.E.S. y Game Boy**.

Ya sabéis, un juego también en plan puzzle que se rige **por los colores de las píldoras que lanza Mario** en vez de por las formas de las fichas. En él, el objetivo es eliminar a una serie de virus esparcidos por la pantalla, uniéndoles fichas de su mismo color. Y por último, la tercera de todas será **un novedoso "Mixed Match"** en el que dos jugadores se enfrentarán en una sabrosa competición que alternará los dos modos de juego anteriores.

En resumidas cuentas, que Tetris & Dr. Mario será un perfecto ejemplo de **cómo conseguir mantener a la gente pegada a un mando,** sin necesidad de gráficos espectaculares ni de técnicas de última generación. El mes que viene vuestra mente será presa de la capacidad de adicción de la estrella de Nintendo metido a médico y de las formas geométricas que vinieron del hielo ruso. Que nadie diga que por no avisarle... llegó tarde a la maravillosa cita.





SUPER PU

• Nintendo • Super Nintendo •



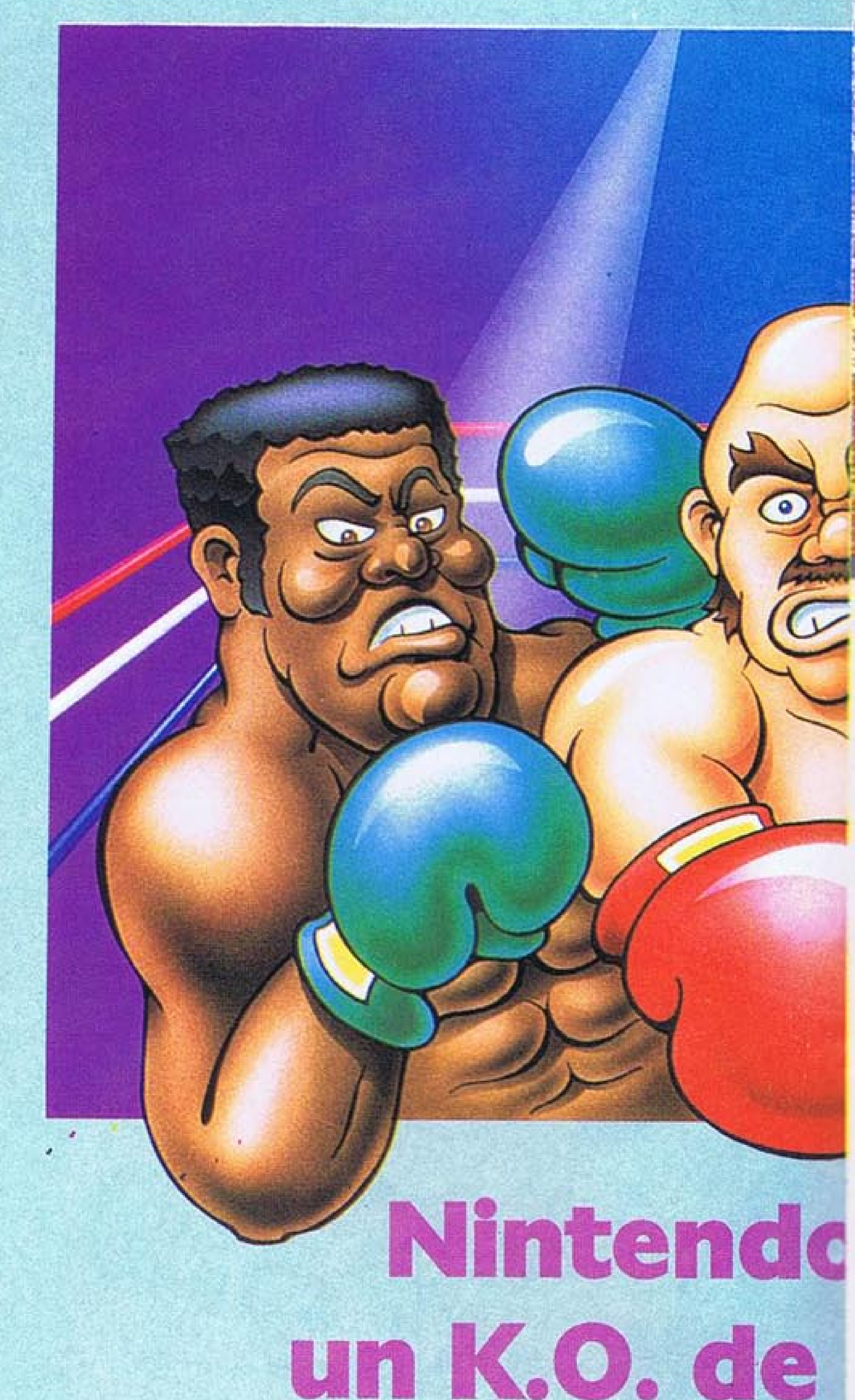
¿Boxeo o kickboxing? *De todo un poco, porque cada rival tendrá un estilo de lucha diferente y no siempre limpio.*

Un púgil hecho a sí mismo. *Tendréis que empezar desde abajo y ganar 4 circuitos para llegar a la cima.*

¡Esta noche, gran velada!

Americanos, jamaicanos, japoneses o italianos. **Musculosos, gigantescos,** *fibrosos e incluso gordos.* **Ágiles, pesados,** *expertos en kick-boxing o ex-luchadores de catch. Super Punch Out os plantará cara a cara con la más imponente y* **variada caterva de boxeadores** *que haya salido nunca de los* **bajos fondos de la ciudad***. Como veis, los carteles de la velada están ya preparados y la* **mala pinta de sus rostros** *delata que no será* **nada fácil tumbarles** *en la lona. De momento* **tenéis un mes para entrenaros***. Después, los puños dirán. Se hacen apuestas.*







Golpes contrareloj. *En el Time Attack Mode tendréis que ganar al boxeador que elijáis en el menor tiempo posible.*

Nintendo un K.O. de

La tradición boxística española, repleta de personajes legendarios como **José Legrá, Perico Fernández, Dum Dum Pacheco** o el más reciente pero no por ello menos zumbado Poli Díaz, está a punto de tener continuación. Esa **estirpe de hombres de acero**, educados en la dureza de las calles, templados sus puños en los indómitos cuadriláteros de este país, jamás disfrutó de un **gimnasio** como el que pronto vais a tener los afortunados poseedores de una SNES. Sí, futuros pesos pesados, **después de su exitoso paso por el arcade y de una brillante carrera en el circuito boxístico de la N.E.S., Punch Out**, uno de los títulos que mayor gloria le ha dado al deporte del ring en el mundo del videojuego, va a pasear sus guantes por los 16 bits de Nintendo con el apelativo Super por delante.

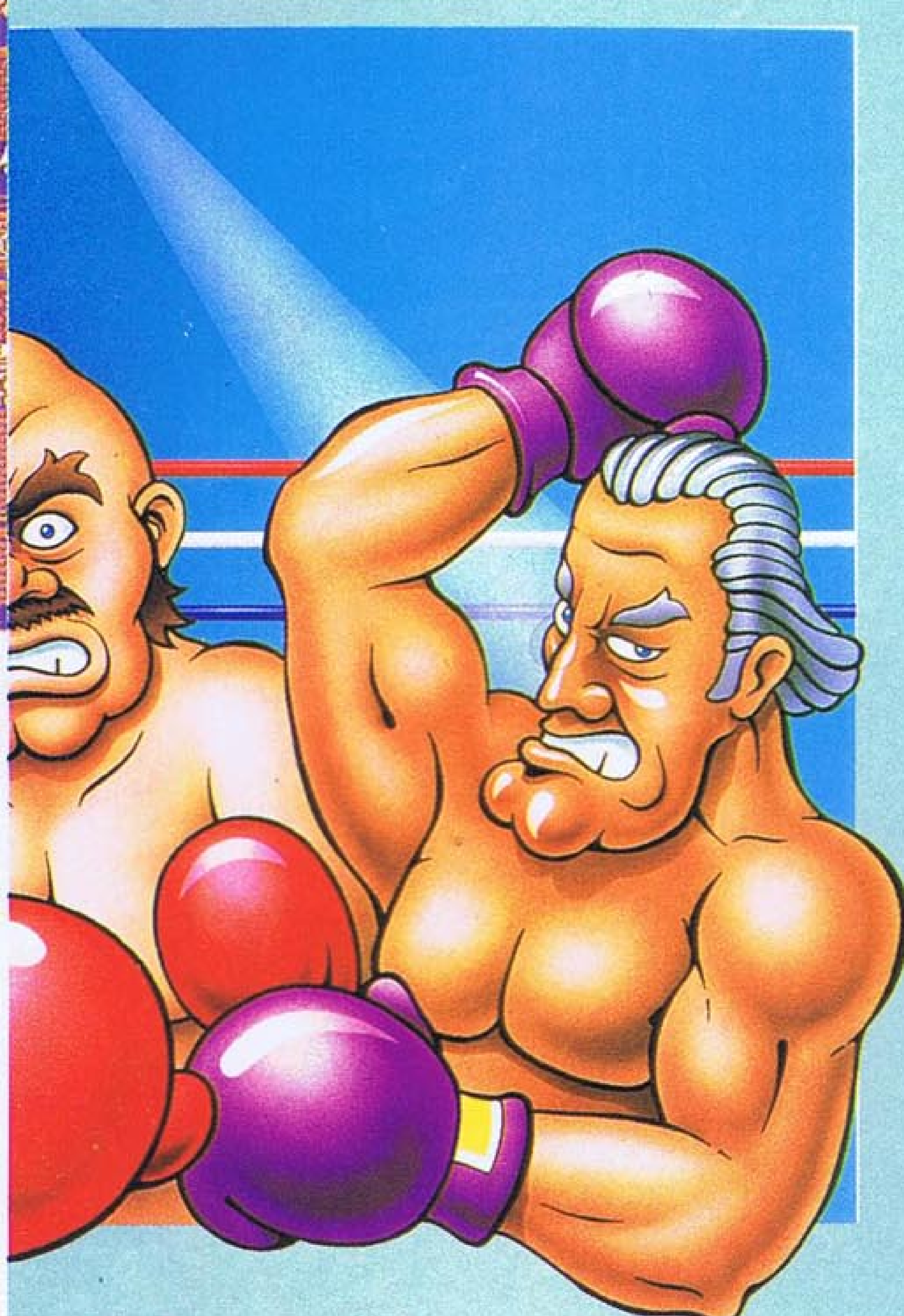
Será una **carrera hacia el título de campeón** del mundo en la que intervendrá la nada despreciable cifra de **dieciseis boxeadores**, algunos **viejos conocidos de anteriores versiones** y otros que estarán ansiosos por probar la dinamita que albergan vuestros puños. Y como el boxeo es una cuestión de peso y tamaño de músculos, los púgiles estarán repartidos en **cuatro categorías diferentes**. Desde



¡Y sin tapar la acción! *Vuestro cuerpo será semi-transparente y aparecerá de espaldas. Una buena combinación que os permitirá seguir el combate sin ningún problema*

NCH OUT

• Deportivo • 16 Megas • Febrero •



El 95 va a ser un año Nintendo de ideas simples pero tremendamente adictivas. No importará repetir conceptos, lo que contará será el grado de diversión que alcance el invento entre el personal. Y Punch Out tiene todas las papeletas para hacerse con el número uno de este particular ranking.









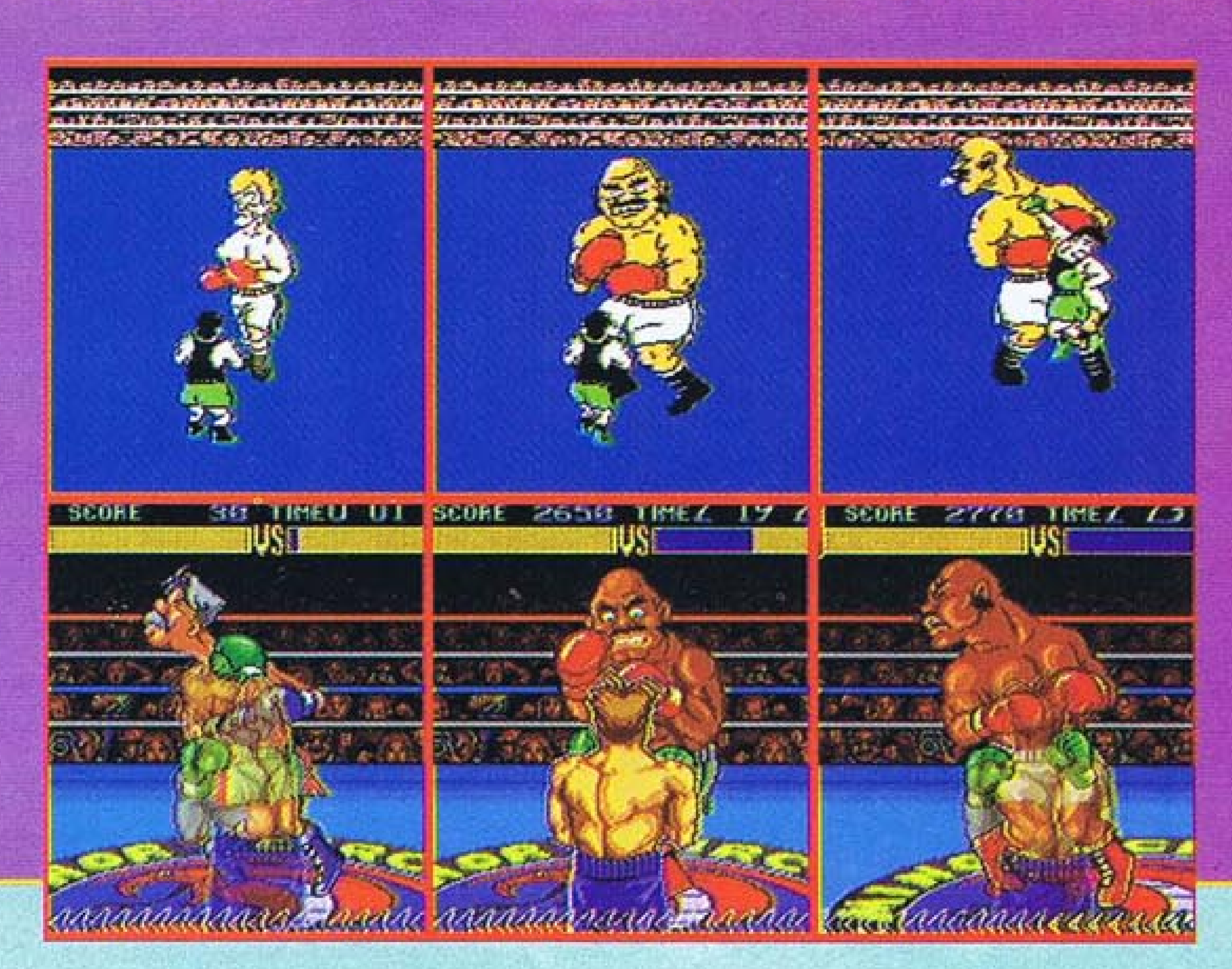
...prepara ...jugabilidad

...un **"Minor Circuit"** hasta el **"Special"**, reservado solamente para los mejores.

Por lo demás, Super Punch Out no perderá los puntos fuertes que cimentaron su éxito en otros formatos: **perspectiva trasera, silueta "vacía" del protagonista para no tapar la acción**, contrincantes enormes y con mucho sentido del humor, y una **jugabilidad a prueba de golpes** (y nunca mejor dicho) facilitada por el **sencillo manejo y la adecuada gama de puñetazos** que tendréis a vuestra disposición. Eso sí, nosotros no nos hacemos responsables de las **magulladuras, ojos morados y cejas abiertas** que puedan traer las veladas boxísticas de la Super. Y no por el juego en sí, sino por las peleas que va a haber en vuestra habitación para hacerse con un mando y disfrutar de este bombazo. Jugad hermano contra hermano.

Púgiles de toda la vida: Punch Out en NES

*En **Super Punch Out** se darán cita viejos conocidos de la afición pugilística Nintendo. Reconoceréis a los **Bald Bull** o **Super Macho Man**, y también su aspecto. En estas imágenes quedan bien claras las similitudes que encontraréis con la **versión N.E.S.** de este clásico. Los 8 bits vuelven a ser fuente de inspiración.*



SUPER B.

• Hudson Soft • Super Nintendo •



Con los dientes también vale. *B.C Kid se dejará hasta la dentadura en su empeño por llegar al último rincón de la isla.*



Tras su paso como divertida mascota por el mundo TurboGrafx, B.C. Kid se ha propuesto triunfar en los 16 bits de Nintendo. Y ya sabéis que cuando a este personaje se le mete algo en la cabezota, no hay plataforma que se le resista.



Enemigos bien pertrechados. *Los dinosaurios de estos parajes usarán todo tipo de artilugios para atacar a B.C.*



Sorpresas fin de fase. *Por enemigos finales que no quede. En este cartucho los encontraréis de toda forma y tamaño.*



No es cuestión de tamaño. *Da igual si el protagonista es gigante o enano: su cabezota es siempre demoledora.*



B.C. Kid, en otros lares **P.C. Kid**, va a hacer su primera aparición **en Super Nintendo** de la mano de la compañía que le convirtió en mascota indiscutible de TurboGrafx: Hudson Soft. Su fama se debe, entre otras cosas, a una increíble capacidad craneal, que bien usada le abre todas las puertas de la prehistórica isla en que vive. Pero no creáis que el chaval es un eminente pensador. Lo que ocurre es que **cuando enarbola su pelada cabezota, no hay enemigo que se le resista.** En un momento de chulería, incluso ha afirmado que es capaz de destronar al T-Rex de un par de cabezazos, y para demostrarlo se ha embarcado en esta curiosa y original aventura plataformera.

Sus enemigos serán atípicos dinosaurios combinados con plantas carnívoras, hombrecillos ovalados y trampas variopintas. Para combatir todas estas trabas, contará con su cabeza y con **unos curiosos ítems que le transformarán en lagartija o pollo antediluviano.** Además, podrá pasar **de gigantón a enanito**

Pronto, el ju cabeza del mu

con sólo comer un caramelo, y con las ventajas que esto conlleva. Vamos, como una Alicia cualquiera en un jurásico país de las plataformas.

Cada fase estará compuesta de infinidad de niveles, que recorrerá o no dependiendo de las ganas de investigar o de la prisa que tenga. Si se lo toma con calma, cada una de

C. KID

• Plataformas • 12 Megas • Marzo •



En la variedad está el gusto





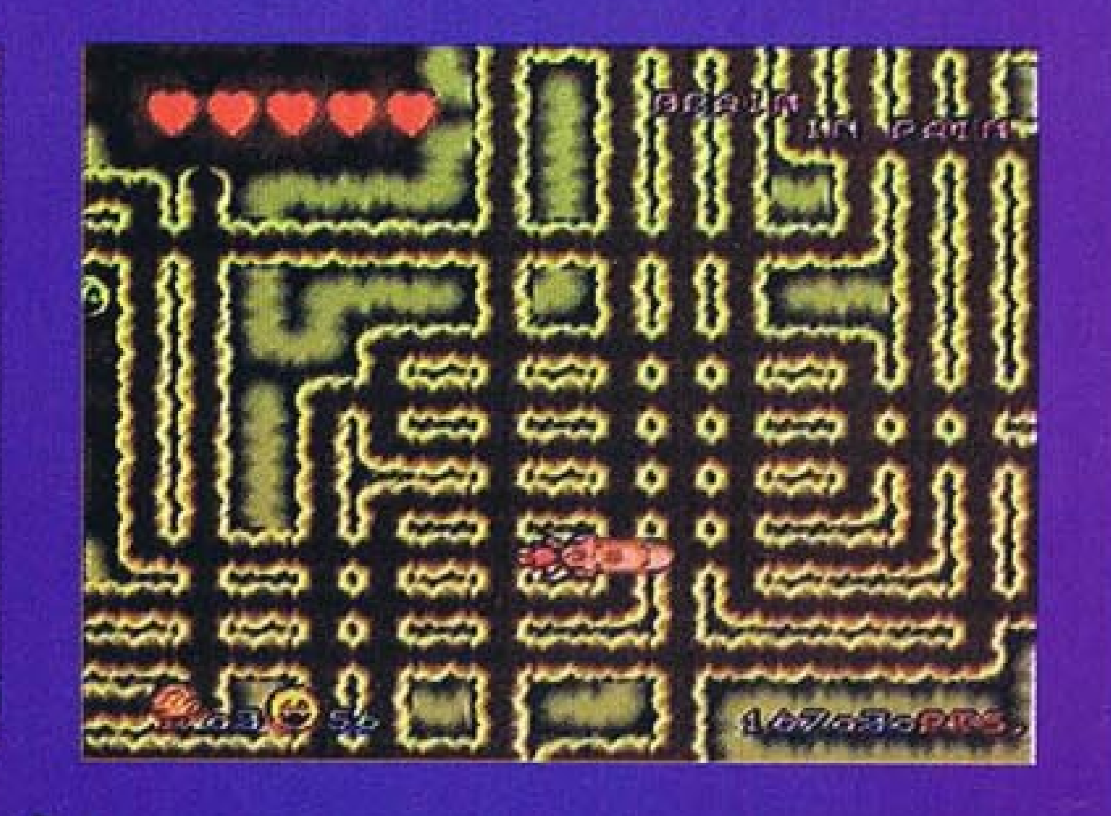
EN LOS BONUS

No hay regla fija *para las fases de bonus. Cada una será una sorpresa nueva y original en la que tendréis que demostrar* **habilidad, rapidez o reflejos**. *Nunca encontraréis dos iguales seguidas.*

EN LAS SITUACIONES

Las cosas que le pasan a este chico no son para contarlas. Habrá veces que tendrá que **deslizarse por las tripas de un dino gigante** *y ocasiones en las que para llegar al cielo necesitará una noria.*







EN EL PROTAGONISTA

Las muchas habilidades de B.C Kid no serán nada comparadas con su impresionante capacidad para **cambiar de aspecto, forma y tamaño**. *Pasará de gigantón a enano, o de lagarto a pajarillo desplumado, en un abrir y cerrar de ojos. Pero no los cerréis mucho, porque cada transformación equivaldrá a nuevas habilidades y asombrosas sorpresas.*

...ego con más ...ndo Nintendo

ellas podrá convertirse casi en un juego entero, con **multitud de fases de bonus y variadísimas situaciones.** Fijaos, por ejemplo: si algún dinosaurio con suficiente estómago se atreve a tragárselo, B.C tendrá que recorrer sus intestinos hasta encontrar la salida. Esta situación, y otras muchas parecidas, podrán darse en cuanto nuestro muchachote demuestre su enorme habilidad para meterse en líos.

Y como por el momento ya os hemos dicho demasiado, vamos a dejaros rumiando la posibilidad de incluir a este polifacético cabezota en vuestra colección particular. Eso sí, si queréis saberlo todo sobre él, no tenéis más que esperar hasta el mes que viene. Así que tened un poco de paciencia, que todo se andará.



X-MEN MUTANT

• Capcom • Super Nintendo • Arcade •



No estarán todos los que son

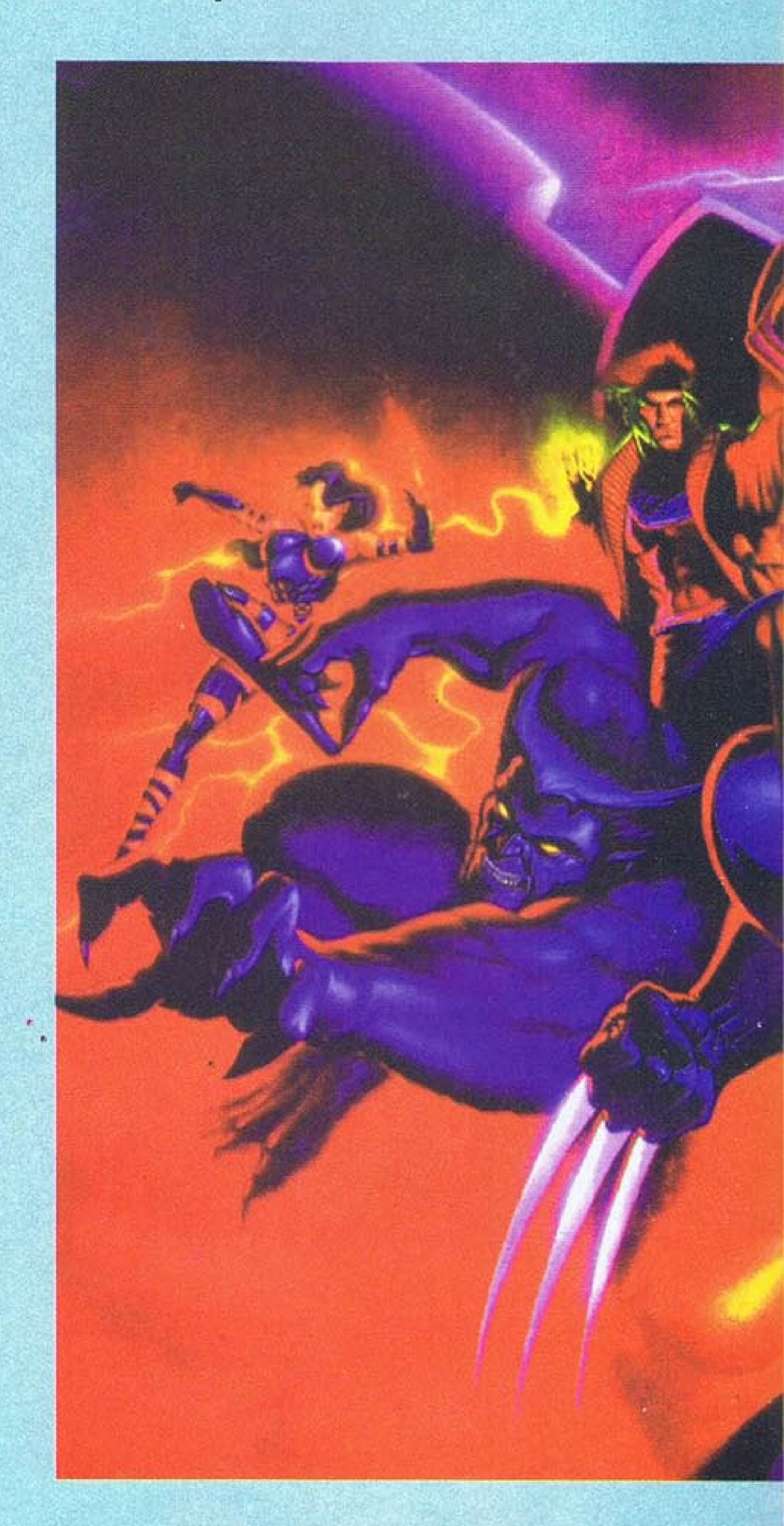
Cyclops (Cíclope), **Wolverine (Lobezno)**, **Beast (Bestia)**, **Gambit (Gambito)** y **Psylocke** *serán los* **cinco pupilos del Profesor Xavier** *que podréis controlar en este X-Men. ¿Por qué ellos? Pues no lo sabemos, ya que faltarán otros componentes de la Patrulla X, como* **Tormenta, Júbilo o Jean Grey**. *Pese a todo, este quinteto tratará de salvar la cara por sus amigos cueste lo que cueste.*







Haced caso al profesor. *El profesor Xavier será el encargado de dar las órdenes a los 5 mutantes. Como en el cole.*



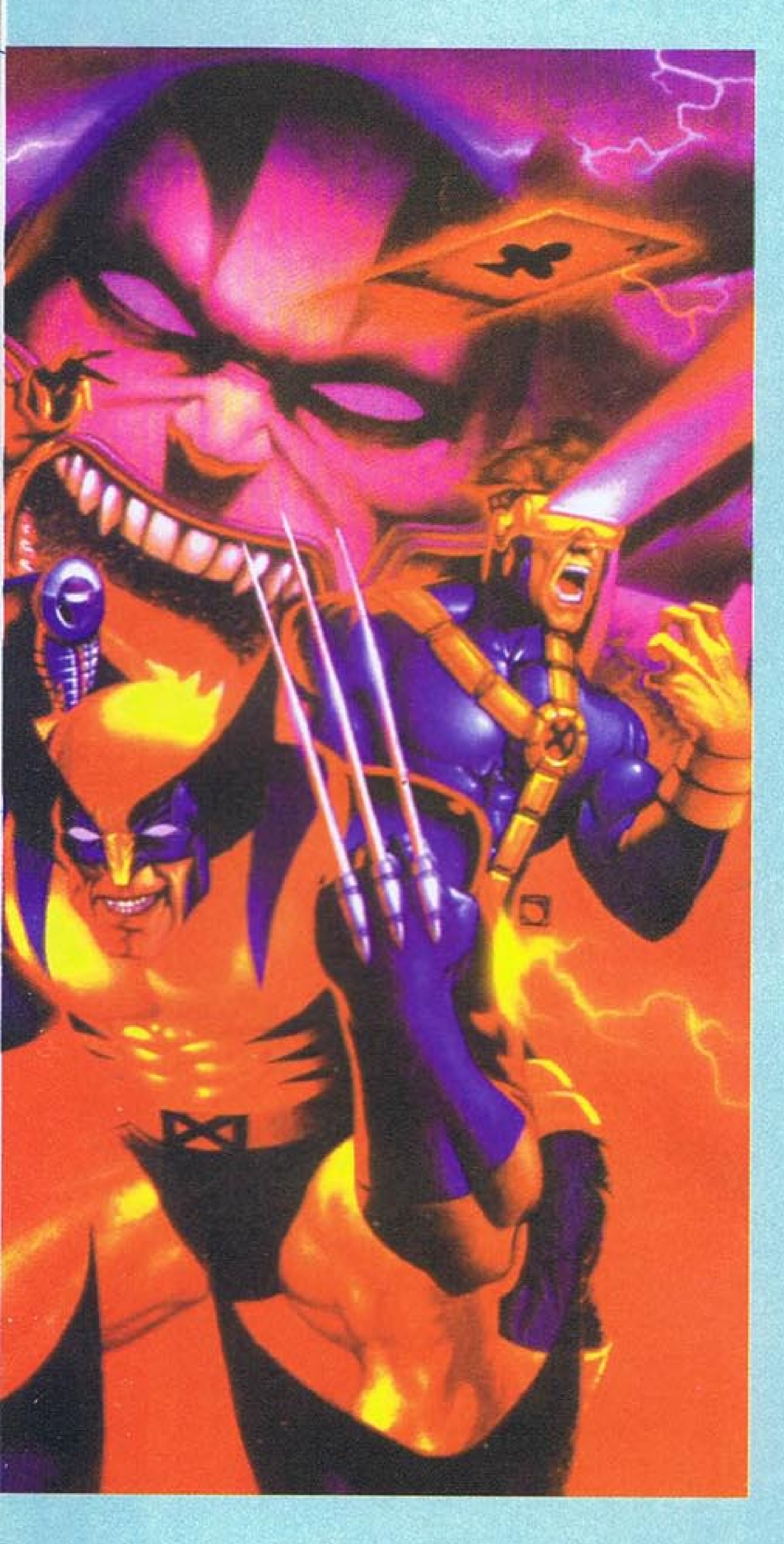
En poco tie
escribiremos

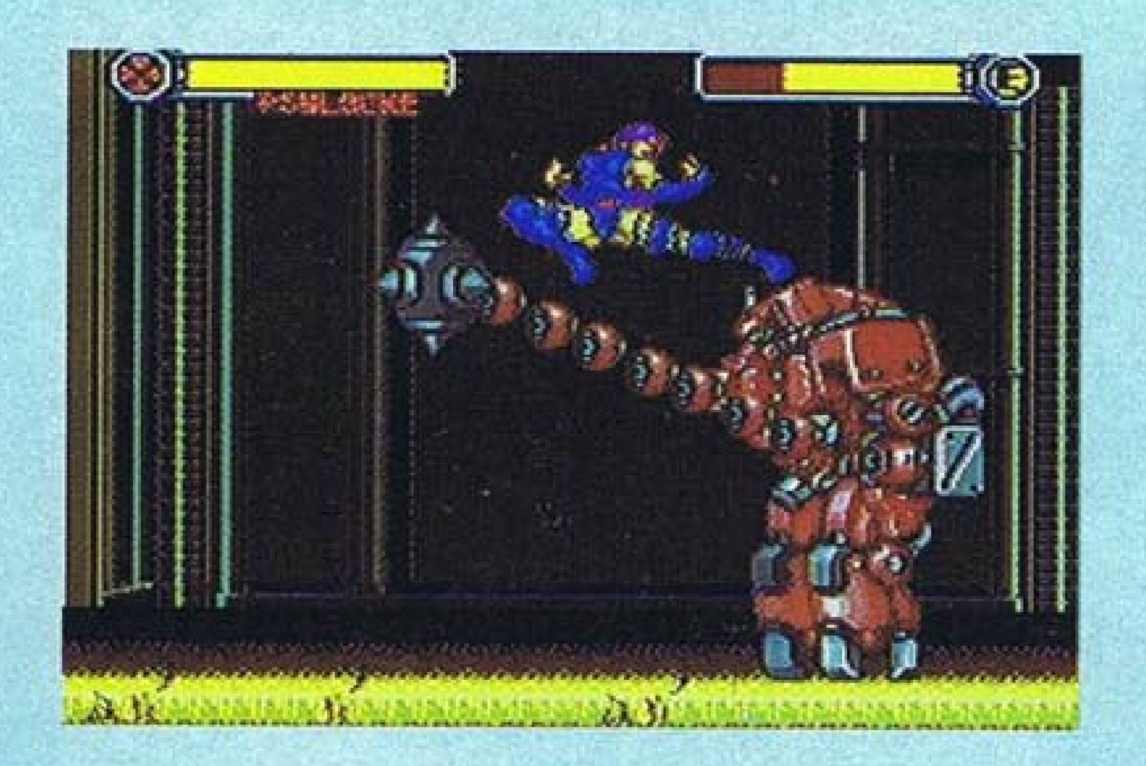
Os proponemos un juego de descartes. Primero, se toma a todo el universo de personas que se derriten cuando ven un videojuego. De ellos nos quedamos con los aficionados al beat-'em up, y ahora con aquéllos a los que, además, disfrutan con los cómics Marvel. Bien, ya sólo queda escoger a los que, dentro de ese grupo, pierden la compostura cuando les hablan de la **Patrulla X**, y tendremos por fin a nuestro club de elegidos. Que abran bien las orejas y vayan descorchando el champán, porque **Capcom** les ha programado el juego de su vida, **X-Men Mutant Apocalypse.**

Pese a lo dicho, la **adaptación para Super** de las aventuras de la Patrulla X será apta para todos los públicos, que podrán jugar con cinco de los personajes que componen el equipo de mutantes del Profesor Charles Xavier. Con ellos tendréis que viajar hasta la isla de Genosha, donde **el malvado Apocalypse** está haciendo de las suyas, acompañándoles en **cinco misiones individuales** que darán paso después a una serie de **enfrentamientos con viejos conocidos** de nuestros superhéroes. Allí estarán Los **Centinelas**, el propio **Apocalypse** e incluso **Magneto, el enemigo** por excelencia de los X-Men.

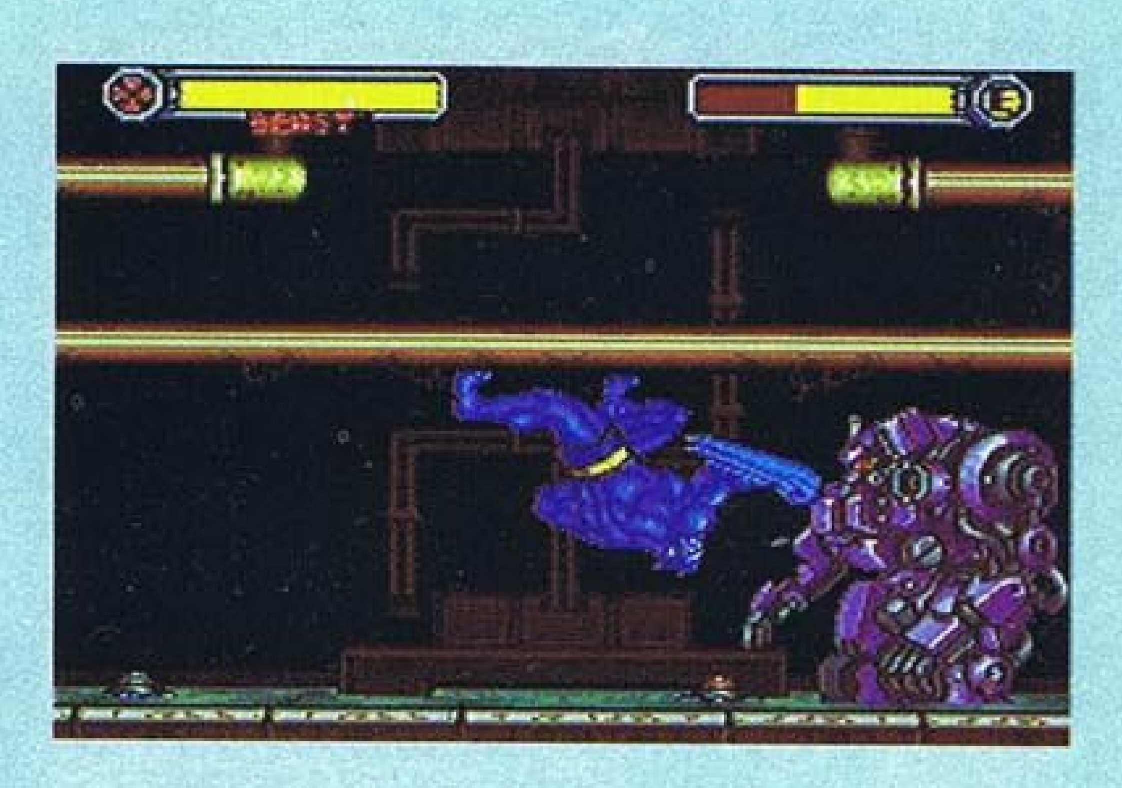
APOCALYPSE

• 16 Megas • Sin determinar •



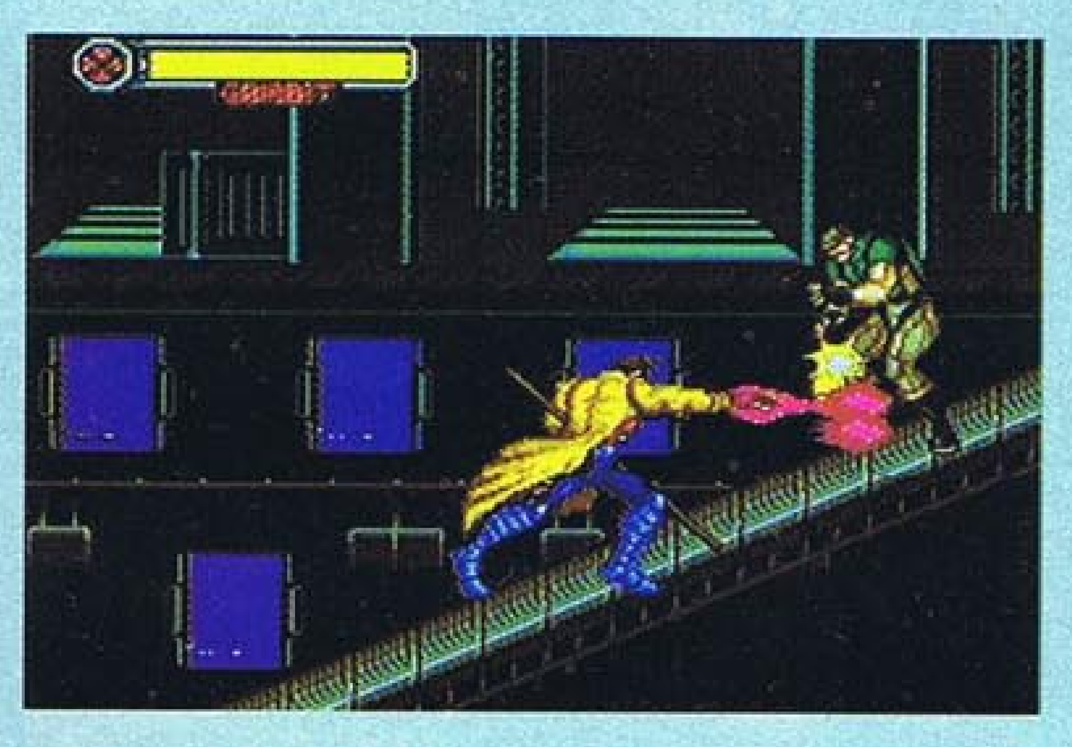


Mucho enemigo. *Los "bosses" abundarán en el juego. Como veis, mucho tamaño y barra de energía por medio.*



Que no, que está bien. *No le deis la vuelta a la revista, que así está bien. Es que Bestia podrá luchar boca abajo.*

El mundo del cómic ha tomado la Super como si se tratara de su propia casa. Y uno de sus inquilinos más famosos, la Patrulla X, no podía faltar de nuevo a la cita. Por eso, de la mano de Capcom, 5 de sus miembros tratarán de dejar bien alto el pabellón Marvel en un beat-'em-up plagado de acción.



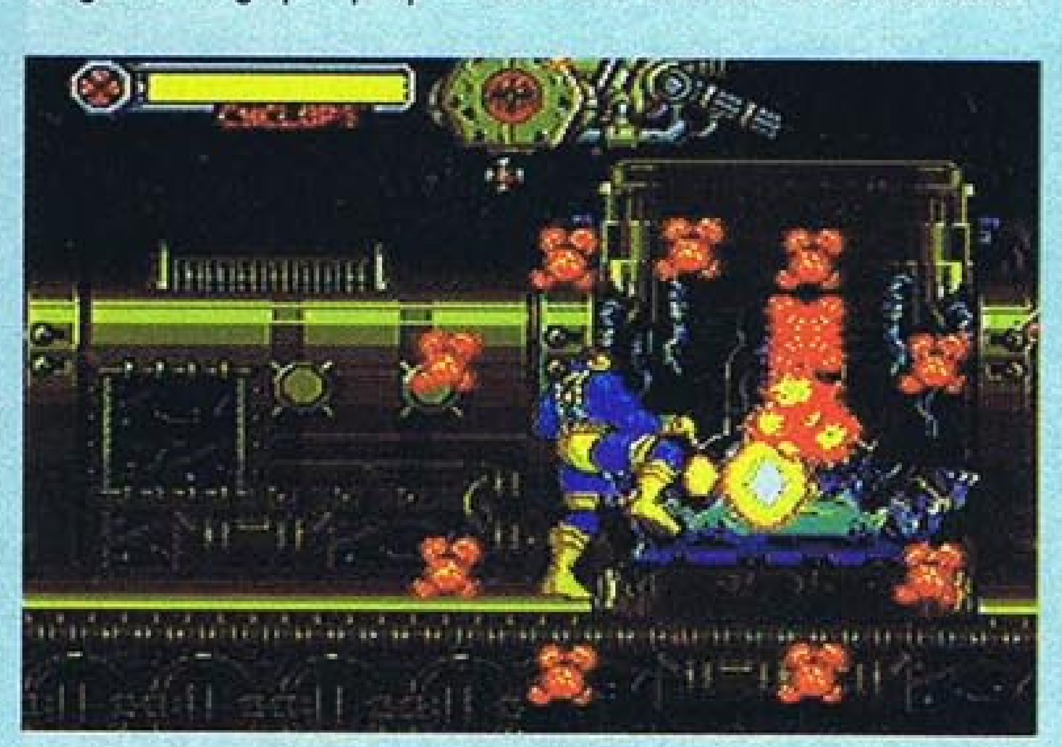
Golpes especiales. *Cada uno de los cinco mutantes tendrá su gama de golpes propia. Éste será uno de los de Gambito.*



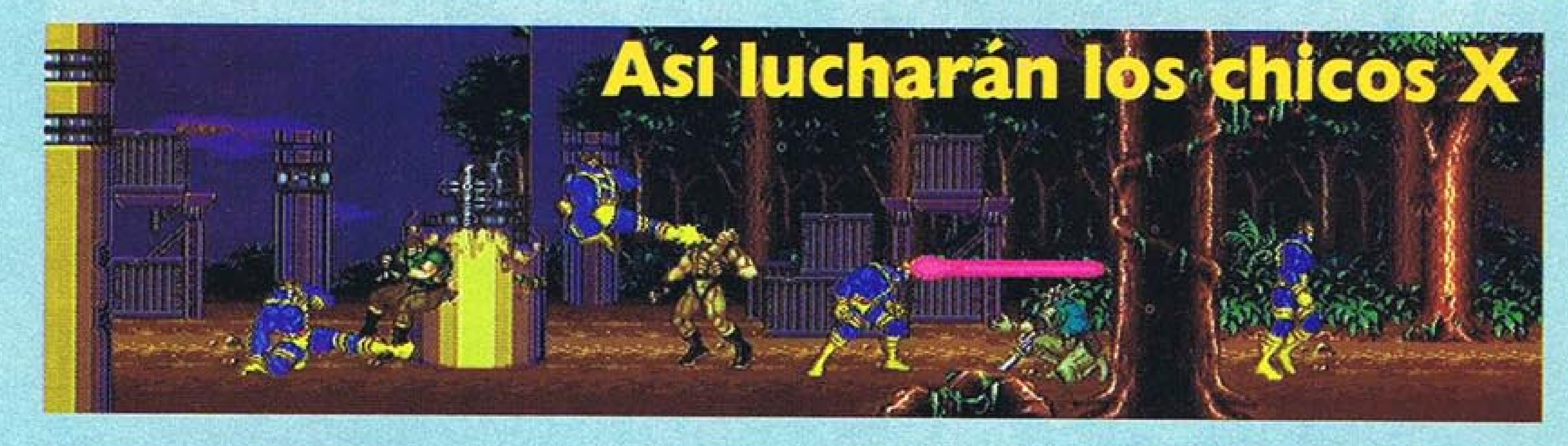
A ti te quería ver. *Omega Red, el archienemigo de la Patrulla X, será el malo que esté tras el apocalipsis mutante.*

mpo, todos acción con X

¿Y la acción? Pues la acción estará regida por las **leyes del beat-'em up**. A saber: artículo primero, golpear; artículo segundo, avanzar; y artículo tercero, golpear de nuevo. Además, los cinco protagonistas dispondrán de **seis o siete golpes diferentes** a realizar mediante combinación en el mando. Con ello, Capcom le pondrá un toque "luchador" a un cartucho que se va a unir a la fiebre del cómic que tanto pega últimamente en la Super. ¿Cuál será el virus causante? No lo sabemos, llamadlo X.







Así lucharán los chicos X

ROBOCOP VS

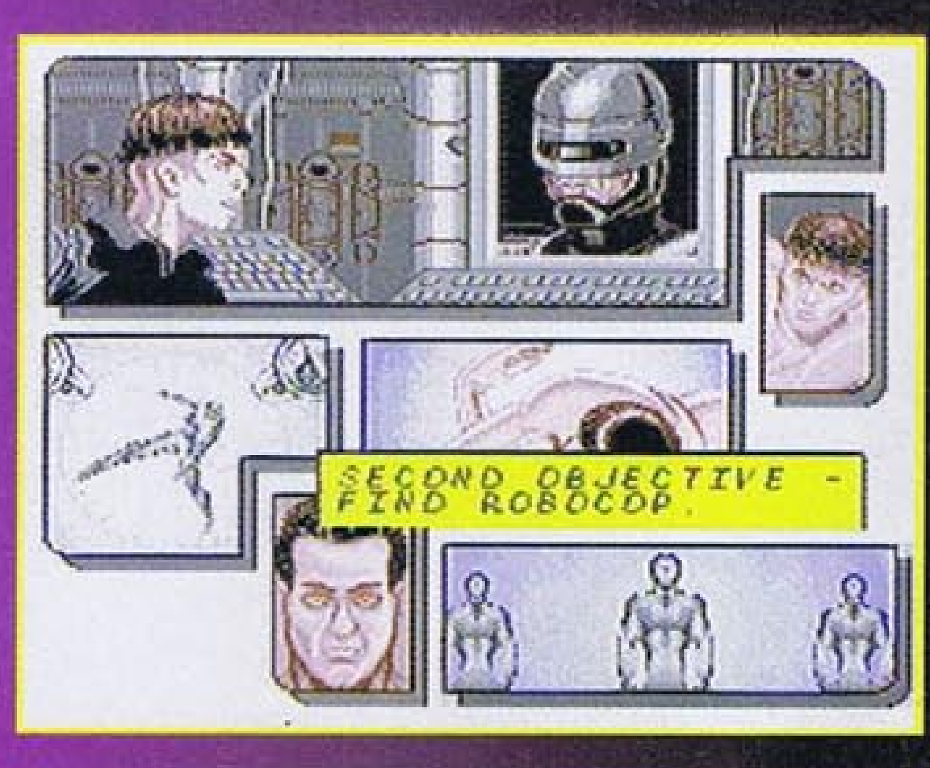
• Interplay • Super Nintendo • Acción •

¡Mira, como en el cómic!

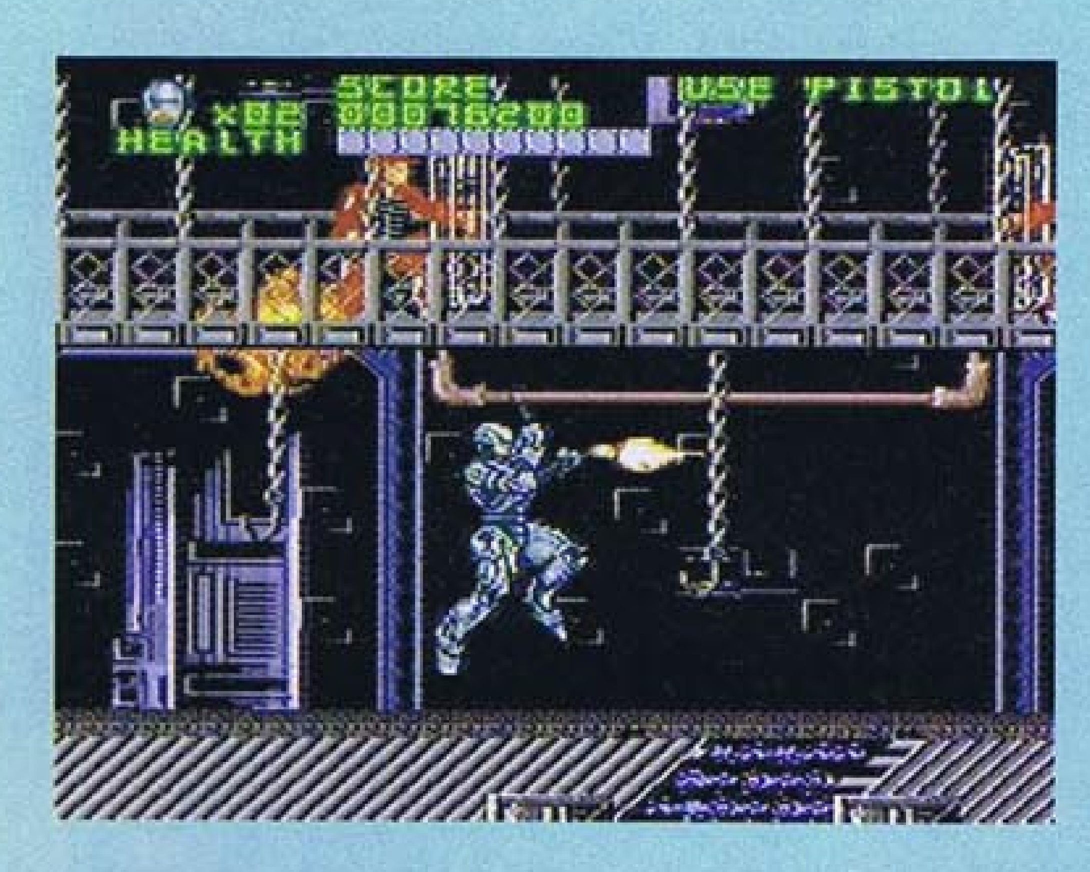
La historia original de Robocop vs Terminator partió de **Frank Miller**, *el padre de la exitosa serie de cómics publicada por* **Dark Horse**. *El videojuego rendirá pleitesía a las viñetas a través de una serie de escenas de animación entre fases, muy similares a las que podéis encontrar en las páginas del tebeo. Echad un vistazo y veréis.*













Endoskeleton a la vista. *Estos temibles armatostes metálicos serán uno de los enemigos más duros del juego.*

Después de Marcelino Pan y Vino, dos de las películas de acción más importantes de los últimos tiempos han sido Robocop y Terminator, ambas protagonizadas por seres mitad hombre-mitad máquina, y con ese **toque metálico y cibernético** que tanto os gusta. Alguno de vosotros, en un inusual momento de lucidez, habrá pensado: "qué pasada sería si se hiciese una mezcla de estas dos historias". Bueno, pues aquí no pretendemos ejercer de hada madrina, pero sí podemos concederos ese deseo en forma de videojuego. Estamos hablando de **Robocop vs Terminator**, la que va a ser adaptación en **ocho megas** para **Super Nintendo** de un cómic del que habréis oído hablar.



Barrios peligrosos. *Las calles de Delta City serán el escenario de encuentros tan poco recomendables como éste.*



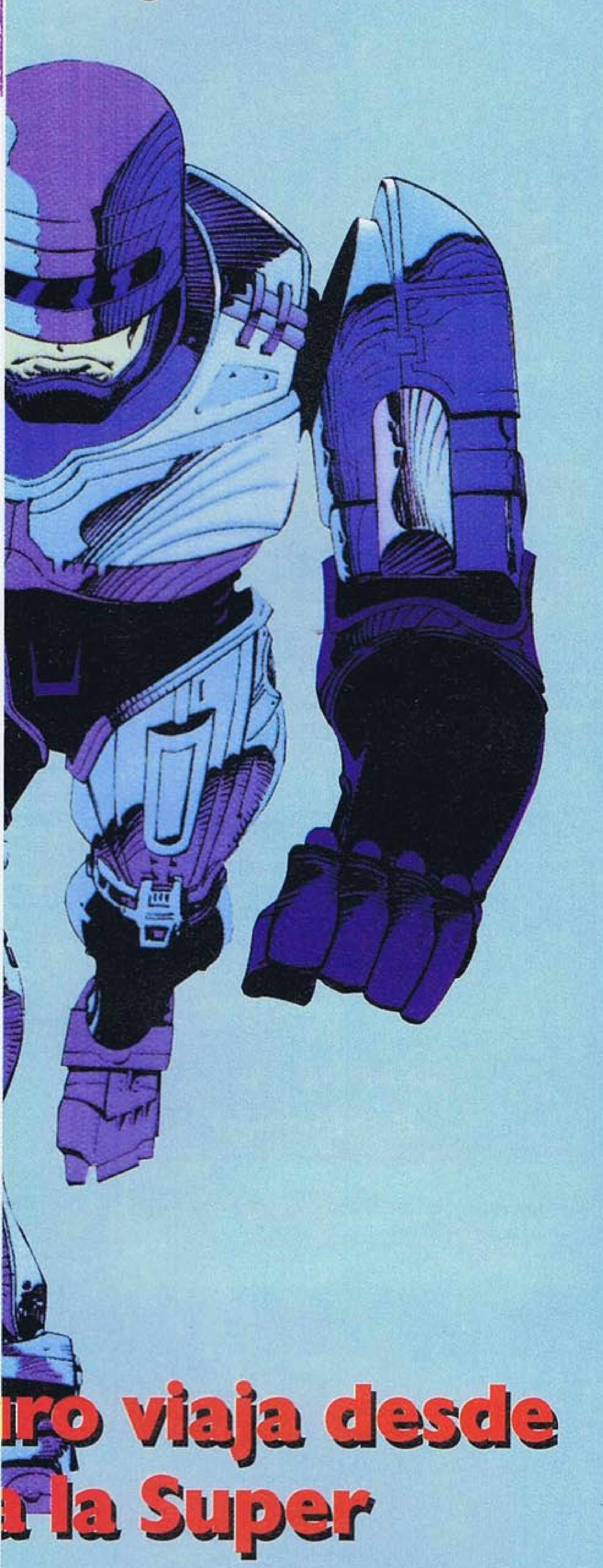
El poli del futu... el cómic...

El argumento girará en torno al viaje al futuro de **Robocop**, el "bueno" de la historia, nada menos que con la misión de salvar la raza humana. Por si algún día se os ocurre imitarle, que



TERMINATOR

• 8 Megas • Mediados de Enero •



No sabemos si el futuro será tan feo como nos lo pinta Interplay, pero por si acaso, id cargando vuestras armas, id engranando vuestros circuitos y preparaos para la gran aventura que se avecina. Robocop, el poli del futuro, está dispuesto a enfrentarse a todo un ejército de Terminators. El hombre-máquina y la máquina-hombre van a verse las caras con la Super Nintendo como escenario de lujo.

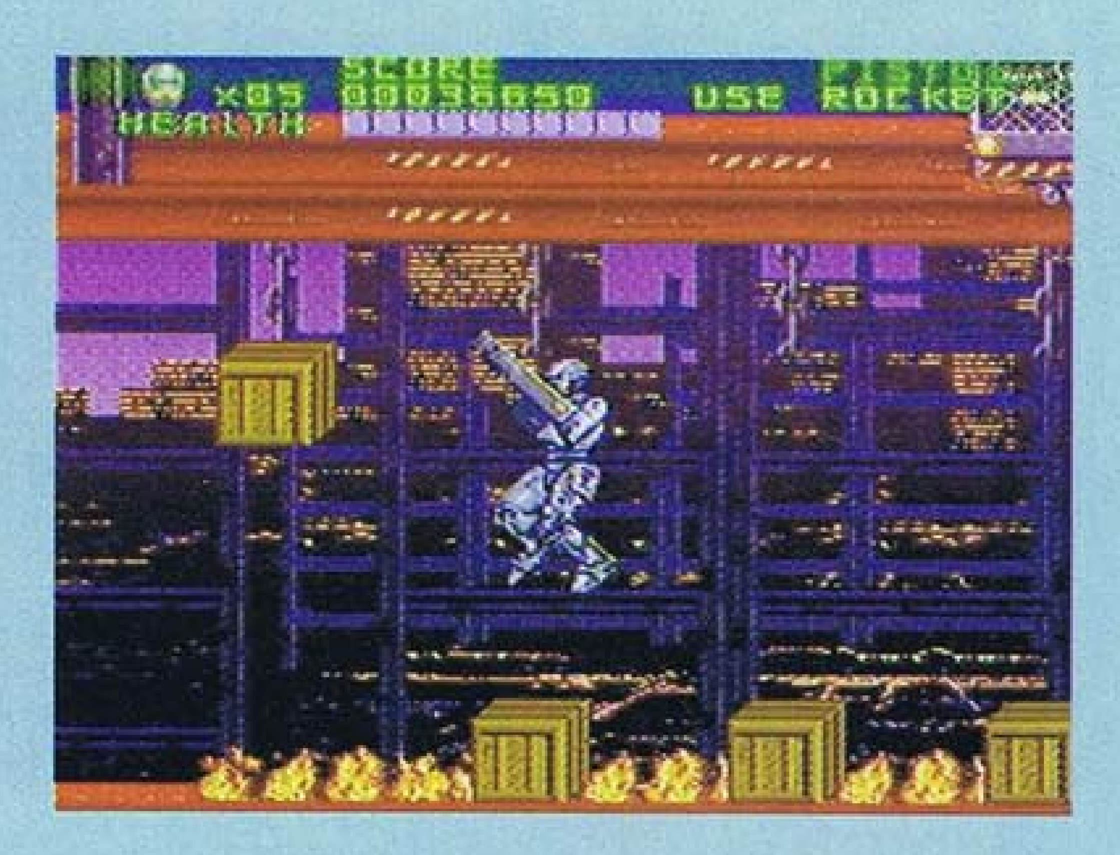
...ro viaja desde ...a la Super

sepáis que tal encarguito se cumple enfrentándose al ejército de cyborgs de Skynet, compuesto por **Terminators, endoskeletons, perros-robot y todo tipo de armas automáticas.** Será un viaje alucinante en el que tendréis que guiar al policía de latón a través de parajes tan inhóspitos como las peligrosas calles de **Delta City** o los **bunkers** de la desolada ciudad de **Los Angeles**.

Como podéis imaginar, el resultado de todo este embrollo será un constante rugir de ametralladoras, explosiones, misiles... en una de las **aventuras de acción más incansable de los últimos meses.** Cada paso que deis, cada metro de terreno que avancéis, significará vérselas con decenas de enemigos que aparecerán en el juego. Y todo, **a mediados de este mes de enero y vía Arcadia.**



¿Y tú de qué te ríes? *Seguramente de que hemos sido aniquilados. Ah!, y lo del password es un dato a tener en cuenta.*

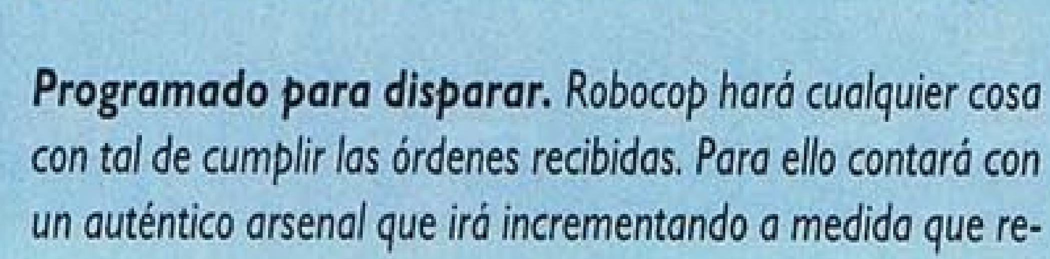


Robo-saltos. *Algunas fases tendrán un componente plataformero, pero la movilidad de Robocop no dará para mucho.*



Sayonara, baby. *O hasta la vista, o como queráis llamar al momento en que vuestra barra de energía se quede a cero.*



Programado para disparar. *Robocop hará cualquier cosa con tal de cumplir las órdenes recibidas. Para ello contará con un auténtico arsenal que irá incrementando a medida que recoja ítems de nuevas armas. Además tendrá la ventaja de poder cambiar de herramienta de trabajo en cualquier momento con sólo presionar un botón.*

SPACE INVADERS

• Nintendo • Game Boy • Arcade • 1 Mega • Febrero •





Cuanto más abajo, más rápidos. *Vuestros enemigos irán descendiendo cada vez a mayor velocidad. Cuidado con ellos.*



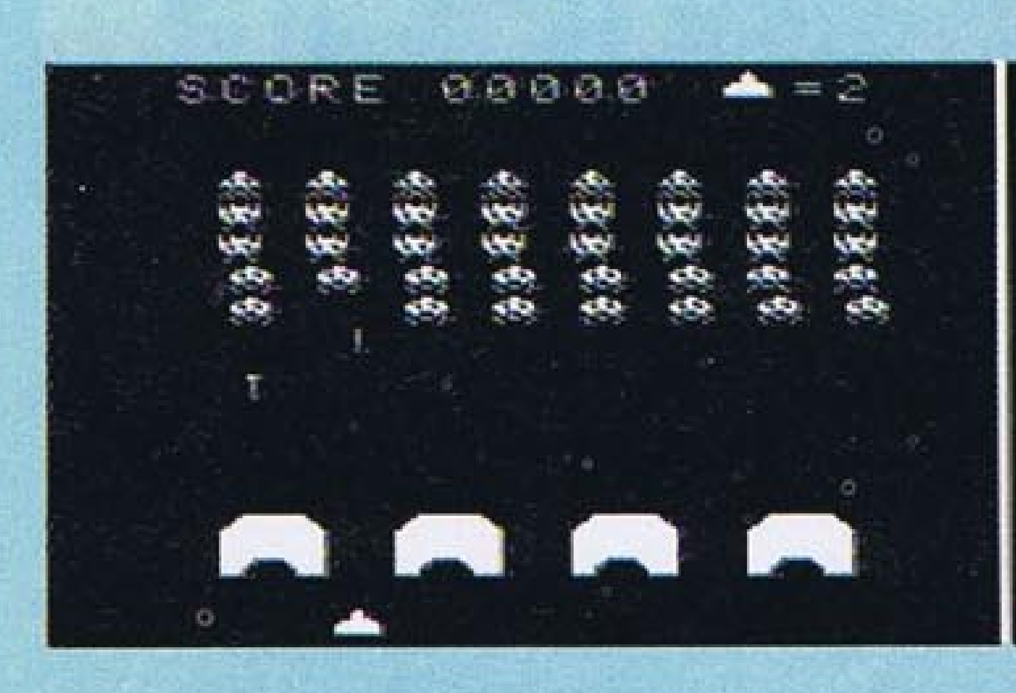
Un marco de recreativa. *Este entorno 100% arcade se servirá por cortesía del Super Game Boy.*

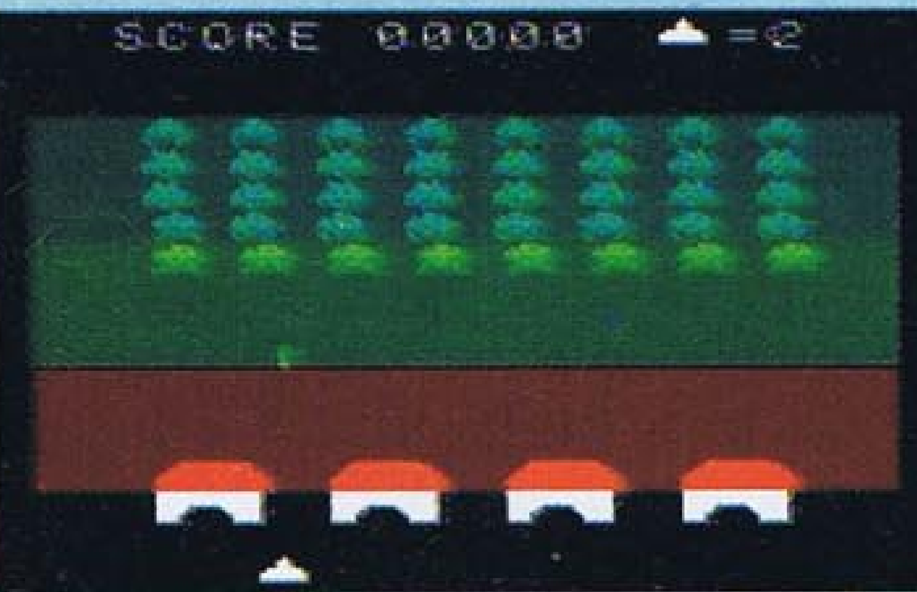


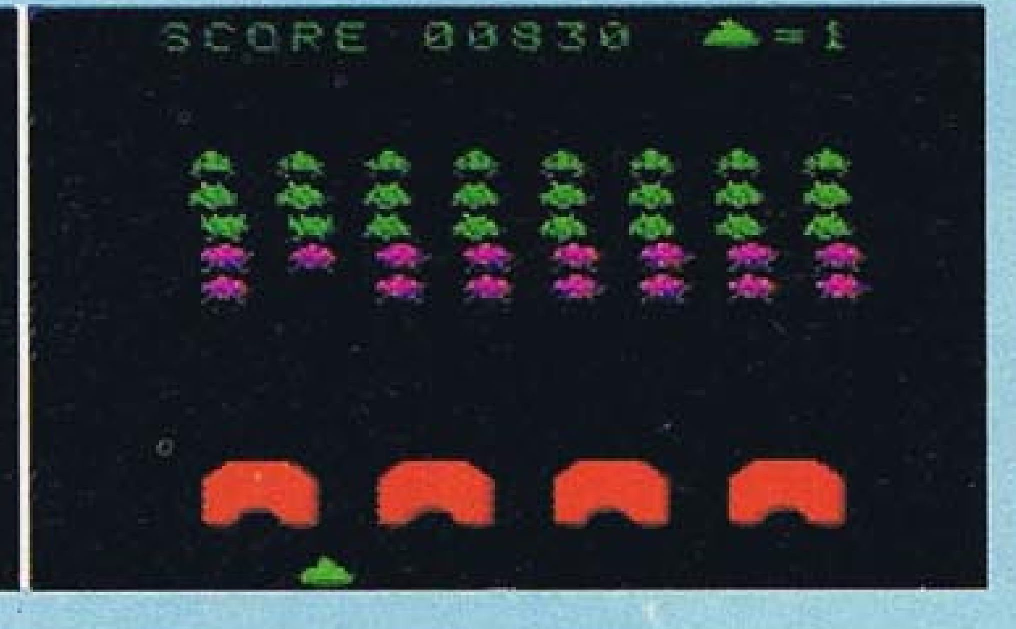
Marcianitos en formación. *Space Invaders volverá a presentaros al grupo de marcianitos más famoso de la historia.*

No es por ponernos nostálgicos, pero ¡qué tiempos aquéllos! Unos cuantos años menos, un poco de pelo más y unos juegos para alucinar que vistos hoy día resultan casi ridículos. Y encima, parece que os estamos hablando de hace tres décadas. Pues no, no somos tan viejos como os imagináis. Era **en los primeros años 80** cuando causaban furor el Pong (ese tenis con dos rayas y un punto que hacía de pelota), el más avanzado Pac-Man o la pasada espacial, **Space Invaders.**

¿Os acordáis de él? Sí hombre, era aquél en el que una **formación de alienígenas bajaba en bloque moviéndose de un lado a otro de la pantalla,** mientras vosotros, al mando de una nave espacial formada por cuatro o cinco pixels, tratabais de acabar con ellos **parapetados tras unas barreras que se deshacían con los disparos.** Bien, pues todavía hay gente que lo recuerda, que cree que aún nos puede hacer pasar buenos ratos, y que se lanza al ruedo reprogramándolo **para Super Game Boy.** Esa gente trabaja para **Taito,** ha añadido un marco en plan arcade a los gráficos de siempre, y se dispone a darnos lecciones de jugabilidad y adicción a partir del mes que viene. Hasta entonces, conformaos con mirar a las estrellas.







Como en la de verdad. *Gracias al Super Game Boy, la pantalla de Space Invaders podrá ser como era la de la recreativa: en blanco y negro, en tres colores, o con aquel tono verdoso característico.*





¡EH FORASTERO! UN NUEVO HÉROE HA LLEGADO A LA CIUDAD

















¡Ay, si Sainz te hubiera conocido antes!

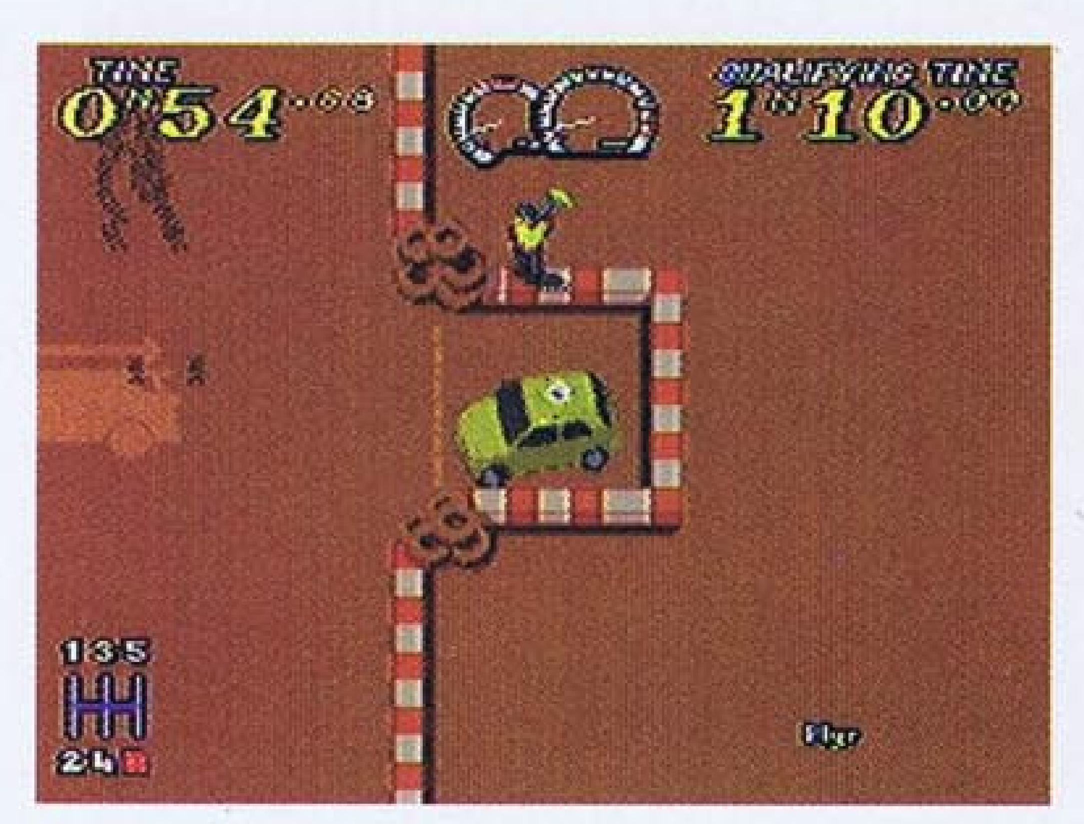
POWER DRIVE

Una sugerente combinación de habilidad y pasión por la velocidad. En Power Drive encontraréis buenos coches, reconocidas marcas y circuitos enredados bajo la premisa de **acelerar a tope, disfrutar de unos buenos derrapes** y, siempre, aspirar a ganar el mundial. Como Sainz, sólo que sin Subarus. En pocas palabras, ¿cuántas veces habéis dado caña al **Celica de turno en la máquina de Gaelco?** ¡Cienes! Pues desde ya tenéis lo mismo, en Super Nintendo, en vuestra propia casita, con unos cuantos circuitos imposibles y toda la emoción que es capaz de insuflar un buen programa de coches.

Power Drive empieza por poneros al volante de **seis autos** preparados para todo. De principio un **Mini Cooper** y un **Cinquecento Turbo**. Pero luego, a medida que se ahorran dinerillos, un **Clio Williams, un Astra GSi 16 V, un Escort Cosworth y un Celica 4WD** (a diferentes colores) esperarán ansiosos a que piséis el acelerador. La cuestión sólo requiere **picardía, paciencia y habilidad**. Hay que **correr, frenar a tiempo, virar con soltura, impedir que el auto se destroce** a las primeras de cambio y cumplir los tiempos. Como en un Rally de verdad.

A vuestra disposición, **8 circuitos + seis**

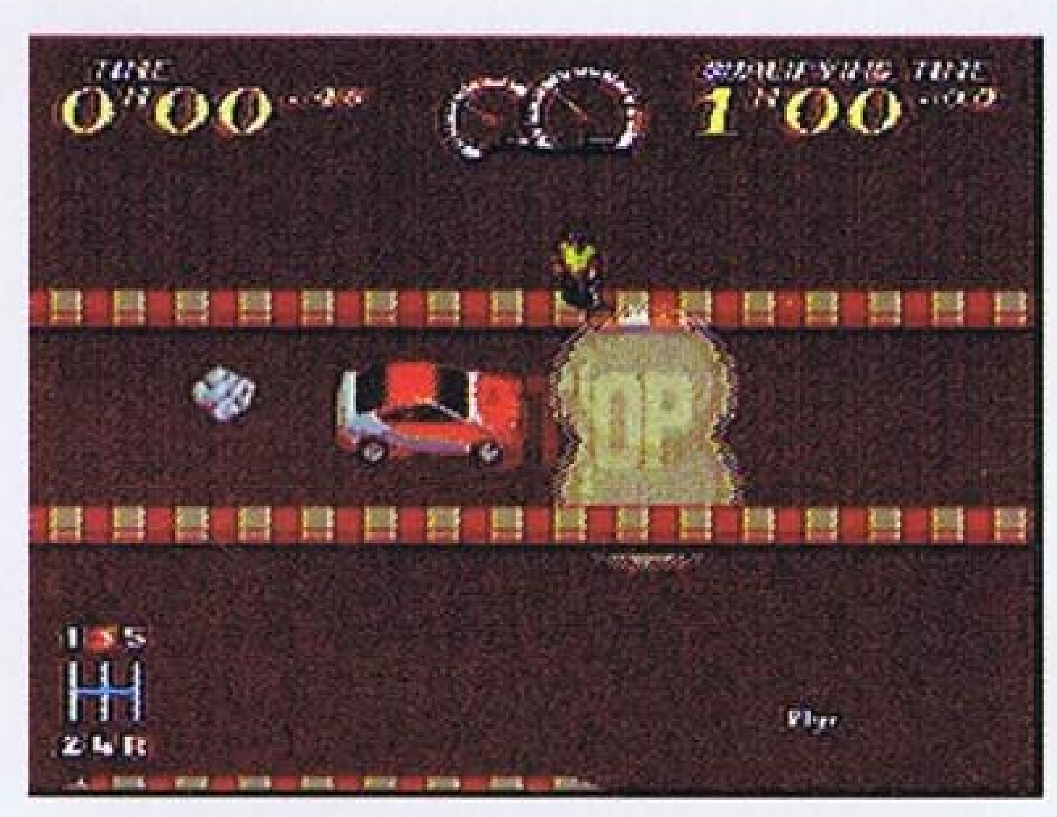




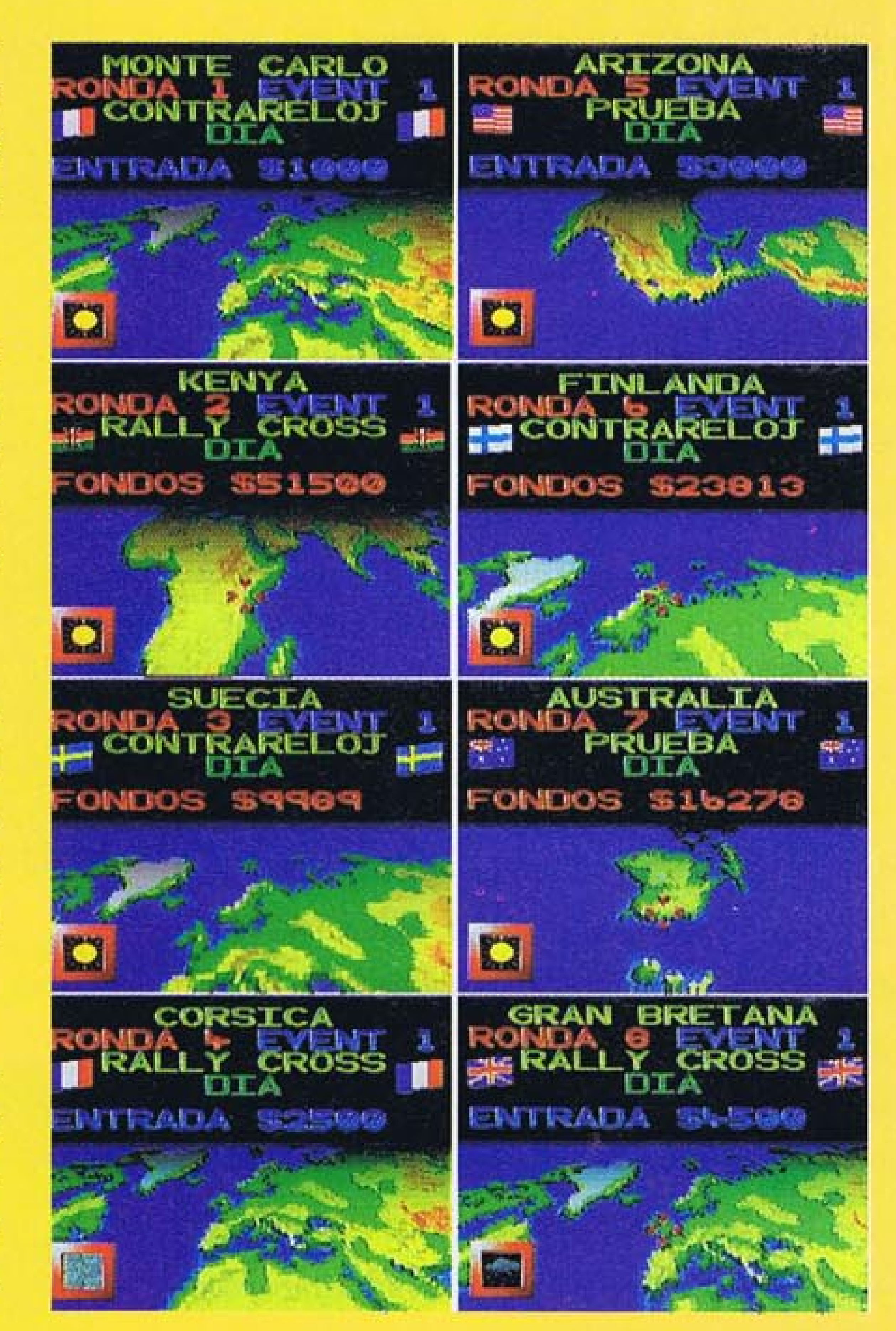
Condiciones adversas. En Córcega reina la niebla, en otros circuitos la nieve, arena, sol... así es Power Drive.







La vuelta al mundo en 8 circuitos



1- Montecarlo: *Una trazada sin exigencias.* **Circuitos cortos, largas rectas y nada de curvas imposibles.** *Disfrutaréis de esta pista a poco que os concentréis. Clima soledado y carreteras muy anchas.*

2- Kenia: *Aparecen los primeros árboles conflictivos y algunas* **curvas cerradas sin señaiizar. Carreteras desérticas y un calor de órdago** *se encargan de liquidar al vehículo de turno. Y ya se exige algo más de velocidad.*

3- Suecia: *El hielo se convierte en protagonista. Las* **pistas nevadas castigan el despiste, y el contravolante continuo** *destroza el coche. De los errores se aprende, pero como no memorices el circuito, el rally se puede acabar aquí..*

4- Córcega: *Un recorrido ágil pero* **inmerso en la niebla**. *La primera carrera es asequible, el resto desespera. Las principales curvas no están señalizadas y la* **carretera se estrecha peligrosamente**.

5- Arizona: *Repite el desierto. Sin árboles, aunque con montañas sugerentes, y* **pistas más largas. La arena americana quema los neumáticos** *y aunque no hay obstáculos a pie de pista, muchos giros son traicioneros y constantes.* **Clima soleado y carreteras "perrerillas".** *Habilidad por encima de todo.*

6- Finlandia: *Hielo de nuevo y nieve por encima de los 1000 metros. Puentes, ríos,* **carreteras en su mínima expresión y muchos árboles**, *millones de árboles. El recorrido de los 1000 Lagos os dejará perplejos, pero con un poco de maña podréis superarlo.* **Lástima los tiempos tan ajustados que exige**. *O cojéis* **todos los cronos** *(tienen forma de relojito), o ya podéis despediros.*

7- Australia: *La penúltima, que ya es bastante.* **Sólo con Escort y Celica**. *El resto cae por su propio peso. No son trazadas complicadas, pero* **exigen ajustar al milímetro**. *Hay arena, baches y obstáculos a docenas.* **El clima es soleado y la compostura positiva**. *Pero ya veremos cómo salís de ahí.*

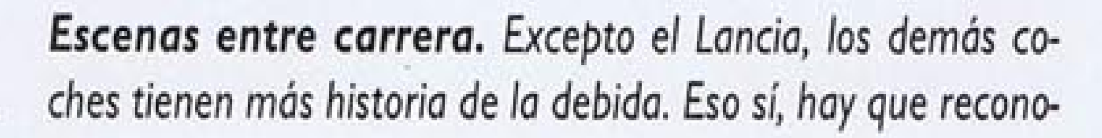
8- **Racc en Gran Bretaña**: *Si habéis llegado hasta aquí, la verdad es que podréis con cualquier cosa.* **El clima es extraño. Mezcla arena, nieve, lluvia y carreteras predegosas**. *No os asustéis, reaccionad con cordura y tratad de controlar todo lo posible. Una cosa más:* **los árboles engañan, la trazada no es tan difícil como parece**. *Y si creéis que esto es el final, estais apañados.*











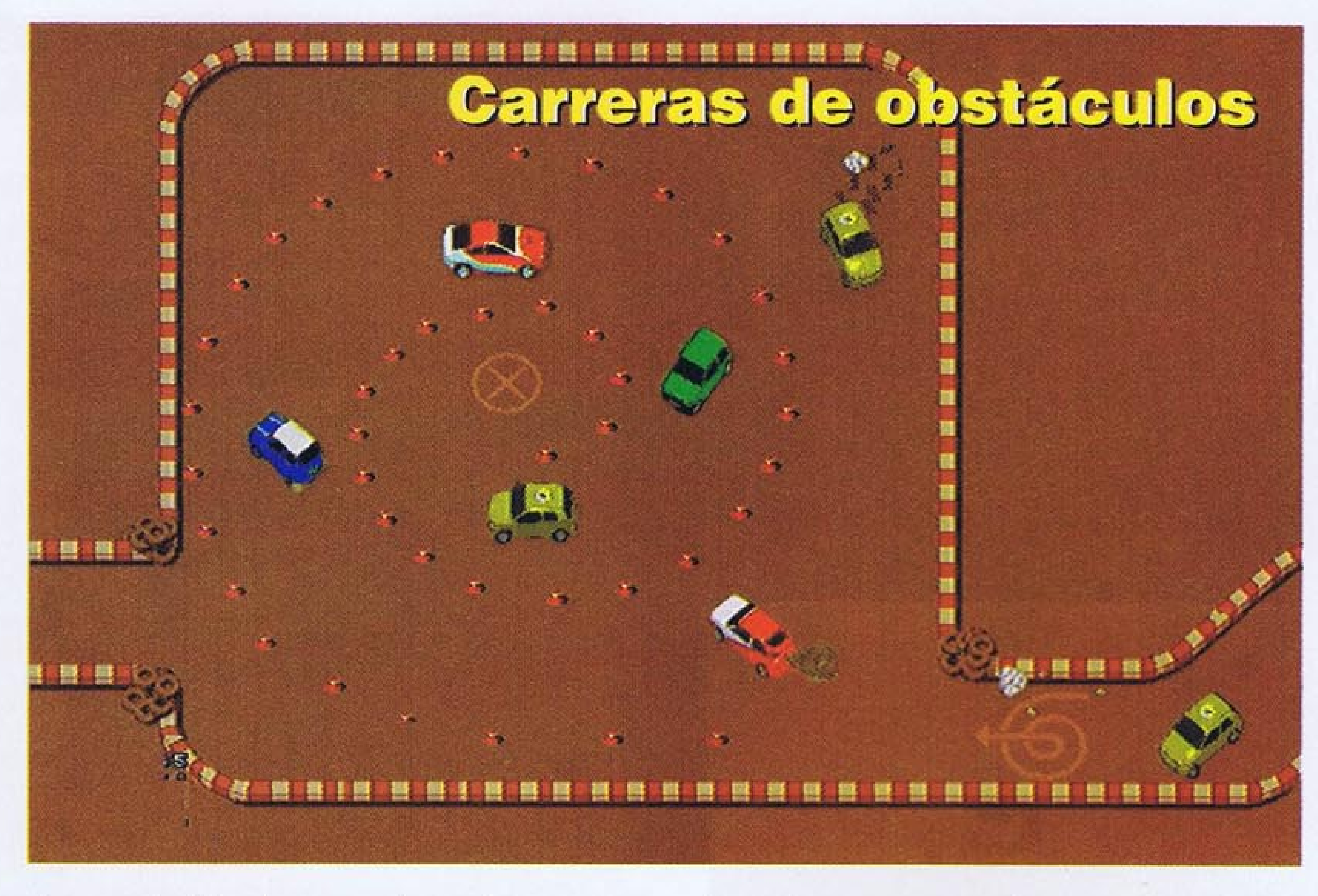
Escenas entre carrera. *Excepto el Lancia, los demás coches tienen más historia de la debida. Eso sí, hay que reconocer que cómo imagen intermedia quedan bastante bien. Aquello de que se nos presenten autos, circuitos y pruebas sobre este fondo satisface al que va buscando algo nuevo. Así que, si queréis disfrutar de todas, ya sabéis... a ganar rallys.*

POWER DRIVE

pruebas por cabeza para demostrar cómo vais de tacto en el pedal. Os enfrentaréis a una **contrareloj** casi siempre inicial, **competiciones** (rally cross) **contra otro piloto** (de día o de noche), y **pruebas de esas de habilidad** entre curvas cerradas, pivotes y marcha atrás. Las trazadas llegan en **perspectiva aérea y muy limitadas de tiempo**. Y el dinero se obtiene clasificándose, más todavía haciendo record del circuito y mucho más aún si en la competición quedáis primeros.

El coche es bastante **frágil**. Nada más empezar conserva intactas sus cualidades, pero al menor roce notaréis pérdidas de motricidad, desgaste en las ruedas y faros que dejan de serlo . Por aquello de no perder nunca comba, antes de cada prueba podréis **arreglar los desperfectos**. Y lo mejor será que preparéis una buena inyección de money para solventar los porcentajes dañados...

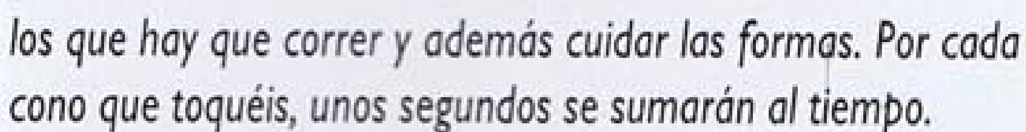
Antes hemos comparado Power Drive con la máquina de Gaelco. Olvidábamos al genial **Thrash Rally** del Neo Geo, o al **RC Pro Am** de Game Boy-NES. Con estos precedentes era imposible equivocarse. Gracias U.S. Gold.



Autoescuelas. *El cuadro es inventado, pero la pista es cierta. Recoge los momentos más complicados de PD. Esos en los que hay que correr y además cuidar las formas. Por cada cono que toquéis, unos segundos se sumarán al tiempo.*



Ítems. *Son cronos (paran el reloj), fajos de dinero (200$ por cada) y turbos (aceleran cantidad). Recogedlos todos.*







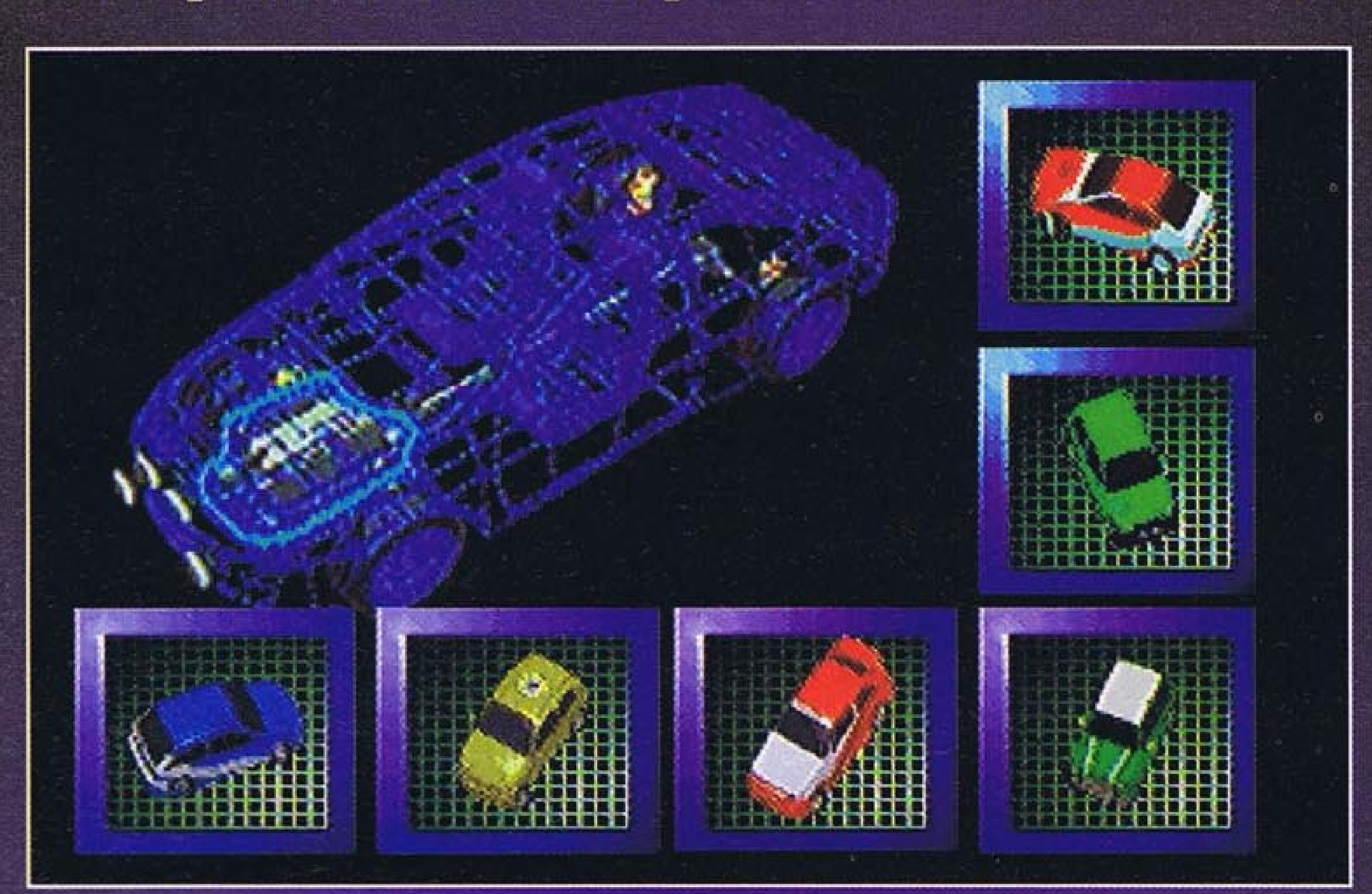






Rally Cross. *La prueba más competida es el Rally Cross. Hay dos o tres por circuito y en ella debéis demostrar lo veloces que sois. Ojo al rival, que siempre ataca. Y ganad, please, que hay un buen premio para el campeón*

Carrocerías de ensueño a disposición de pobres humanos



Empezar por un Mini para terminar en un Celica. ¿Se puede pedir más? Sí, un M-3 o cualquier Porsche, pero bueno, esto es un rally y la cosa de los súper coches pertenece más bien a la órbita del lujo. Así que, sin más preámbulos, vamos a ver qué ofrecen estos autos una vez que han pasado por las manitas de nuestro redactores.

Mini Cooper.- *El más barato de la gama:* **25000 $**. *Es* **ágil**, *también muy pop de estética y se mueve-controla con cierta* **facilidad**. *Suponéis bien, de potencia va limitadito y en eso de las arrancadas tampoco es que sorprenda por la derrapada inicial.* **Recomendado a los más "kitsch" de la familia**, *y a los que desde siempre hayan querido conducir un cacharro de estos.*

Fiat Cinquecento Turbo.- *Segundo en el escalafón:* **27.000 $**. *Al igual que el Mini, optáis a este "italiano" desde el principio y, para ser sinceros, nos has parecido la* **mejor opción. Acelera rápido**, *corre bastante más que el Cooper y, en cuestiones de estabilidad, no se balancea tanto.* **Recomendado a fanáticos del fenómeno Compact, del utilitario**, *de los motores pequeños pero matones y de los autos pegadizos.*

Renault Clio Williams.- *A partir de la* **tercera fase y por 30.000 del ala**. *El Clio es una magnífica opción para corredores algo puestos. Es* **veloz, asequible en el control y muy resistente**. *Su tracción delantera empuja como una bestia y jamás se te irá de atrás.* **Recomendado a pilotos jóvenes**, *que busquen potencia y ya hayan* **desentumecido músculos con los Mini y Fiat**.

Opel Astra GSi 16 V.- *Empezamos a hablar más alto:* **36.000 $**. *El Vauxhall inglés resulta un pelín más potente que el Clio pero opone a la velocidad un* **bajísimo nivel de maniobrabilidad**. *En una palabra, que se va. Así que si ya lo has adquirido,* **apura en las rectas pero jamás le pises en la curva**. *Lo mejor: una estética perfecta y una aerodinámica inmejorable.* **Recomendado a conductores habilidosos**, *con tiempo para exprimir las características del vehículo y mucha paciencia ante la adversidad.*

Ford Escort Cosworth: *Un paso adelante:* **64.000 $**. *Mucho tenéis que correr y ganar para aspirar a este* **monstruo de tracción total** *que, a nuestro juicio, es el mejor del campeonato.* **Corre, gira con suavidad**, *aguanta estoicamente la entrada en curvas complicadas pero -tiene un pero- con unos cuantos choques perderéis todo control sobre él.* **Recomendado a gentes expertas, sabias en el control** *pero con ganas de riesgo.* **Es una inversión excelente**.

Toyota Celica 4WD.- *El más caro del rally:* **66.000 $**. *Agresiva estética nipona para* **un coche ultra rápido**, *de infinitas posibilidades y tracción a las cuatro ruedas.* **Pesa algo más que el Escort**, *y eso le hace pegarse al firme, pero su* **abultado "culo" gira más** *de la cuenta en curvas inverosímiles. También es bastante frágil: a las primeras de cambio pierde la dirección y acelera sin ton ni son en situaciones apuradas.* **Recomendado a genios de la conducción** *y pilotos que hayan visto de todo en Power Drive.*



U.S. GOLD
Rage Software

Megas: **8** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Atractiva combinación arcade-simulación para un gran juego de autos. Arcade por lo "maquinero", simulación por aquello de los tiempos y el olor a rally.

• Desarrollo:
Contabilizamos 8 circuitos y seis retos por barba. A saber: una contrareloj, rally cross (contra otro piloto y a cuatro vueltas) y una prueba muy de autoescuela.

• Tecnología:
Autos diseñados con 3D Studio, una herramienta que permite a los programadores renderizar y animar imágenes tridimensionales. Buscar el volumen.

• Duración:
Los 4 primeros circuitos son asequibles, el resto se pasa de la raya. Y, eso sí, como no consigas un buen coche a las primeras de cambio... no sigas.

GRAFICOS — **89**
Genial el toque 3D de los coches y muy buenos los circuitos, aunque algo repiten.

SONIDO — **85**
La melodía es rítmica y aunque los FX no se oyen bien, puedes separar conceptos.

MOVIMIENTO — **90**
Muy suave, muy bien llevado, realista, brillante y ajustado en el control.

JUGABILIDAD — **91**
El rally se hace lo bastante largo como para disfrutar de la conducción. Y luego está aquello de conseguir otro auto.

ENTRETENIMIENTO — **91**
El cartucho de Rage es tan adictivo como pilotar un Porsche a 200 por hora sobre una de esas lujuriosas pistas germanas.

Opinión Por **Juan Carlos García**

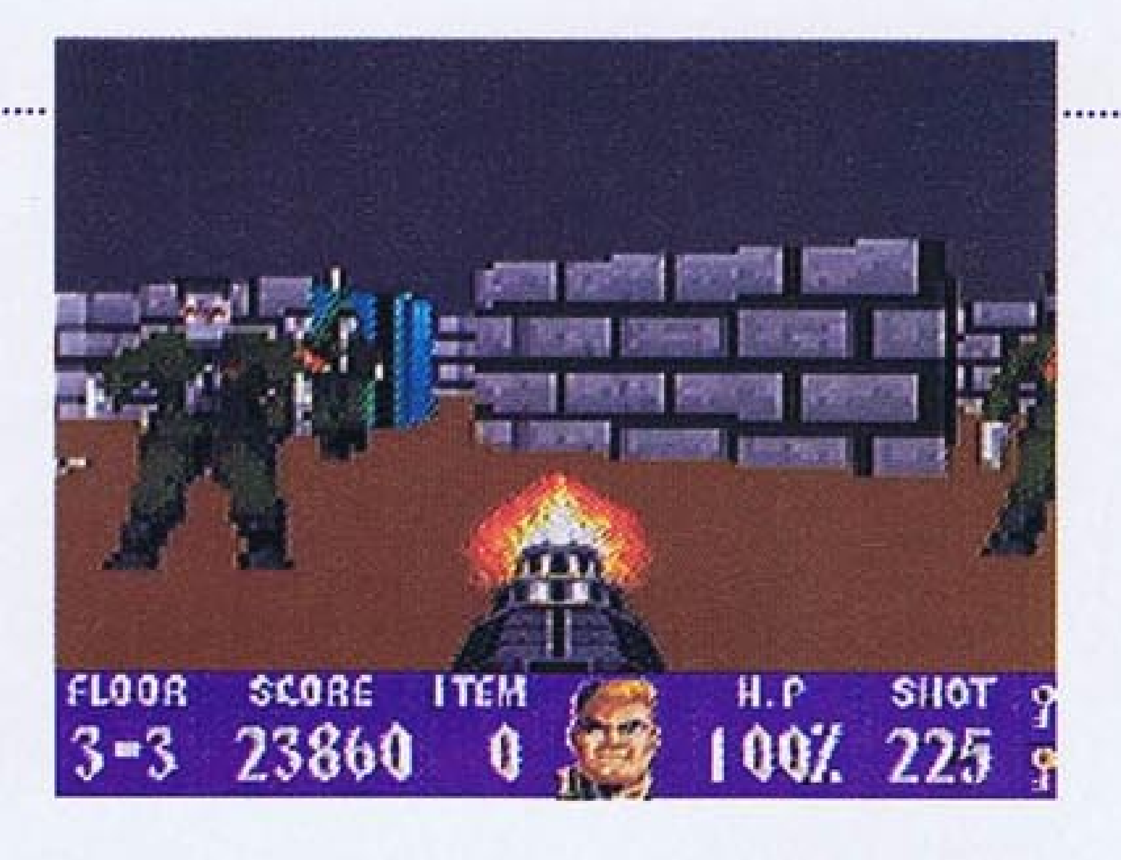
Un rally es sólo un rally hasta que se juega en SNES y con Power Drive. Lo que viene después implica competición, buenas armas gráficas y coches inalcanzables. Entre medias, Rage y US Gold rinden pleitesía al fabuloso Trash Rally del Neo Geo y al Celica de Gaelco. Inmejorable perspectiva, un control de órdago, muchos circuitos y pruebas y la necesidad de puntuar siempre. Vamos, el cartucho de coches que faltaba.

Recomendación
A los integrales de la consola... y a los Sainz, Oriol, Kankkunen, Chus Puras.



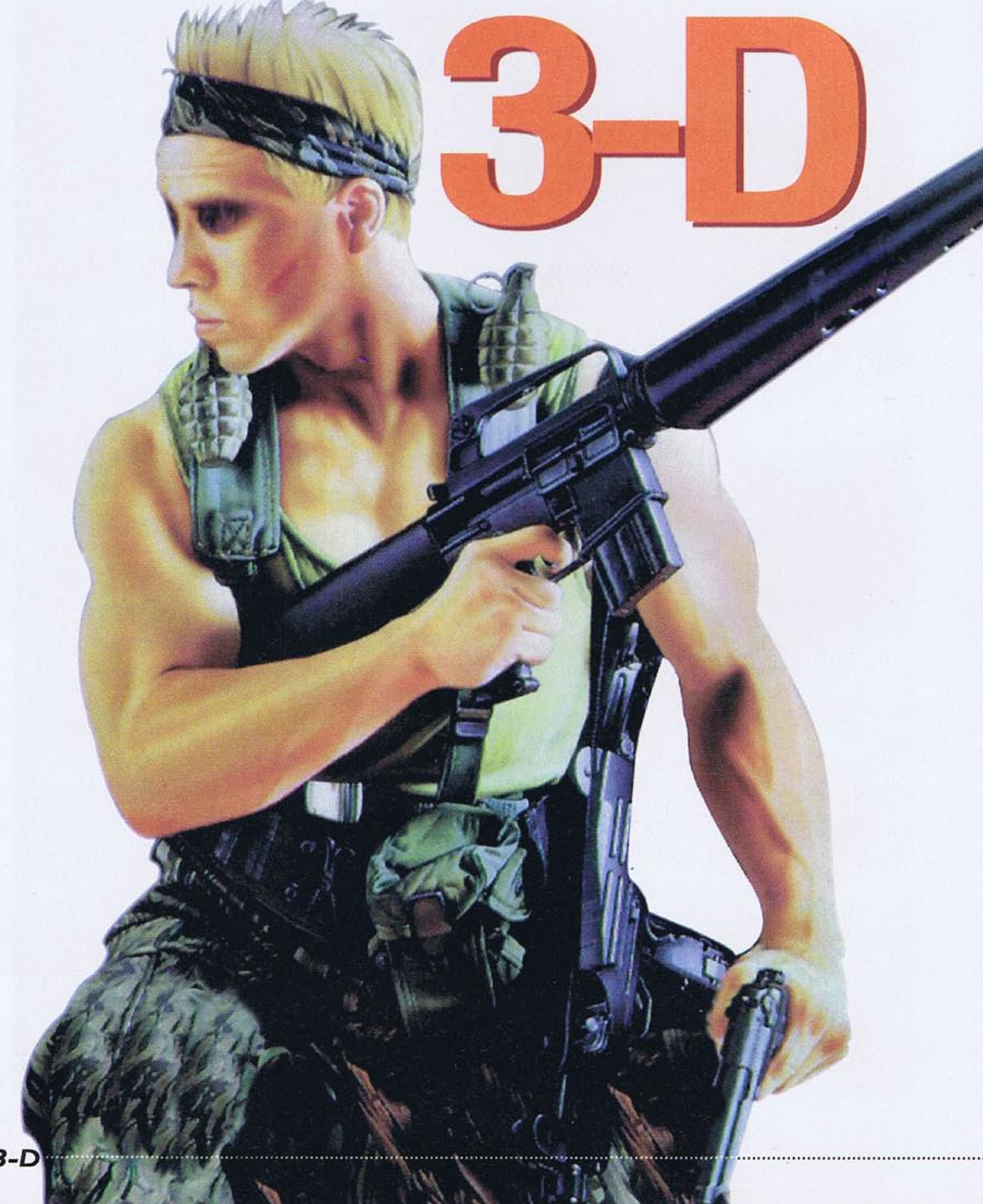
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





Llega el juego que bucará tu lado más oscuro

Wolfenstein 3-D



Wolfenstein incorpora a filas la tan extasiada **perspectiva frontal armada y peligrosa**. El concepto de Imagineer, ahora en Super Nintendo, pagó la novatada de guerrear en primera persona y con matices violentos sobre los PC de medio mundo. Fue obra de **ID software**, luego autores de **DOOM**. La cosa era **vapulear a los nazis**, pero parece que a nuestros ojos se ha quedado en sólo vapulear. Y a punto hemos estado en este país de ver pasar y no tocar este juego para adultos. Hubiera sido una catástrofe.

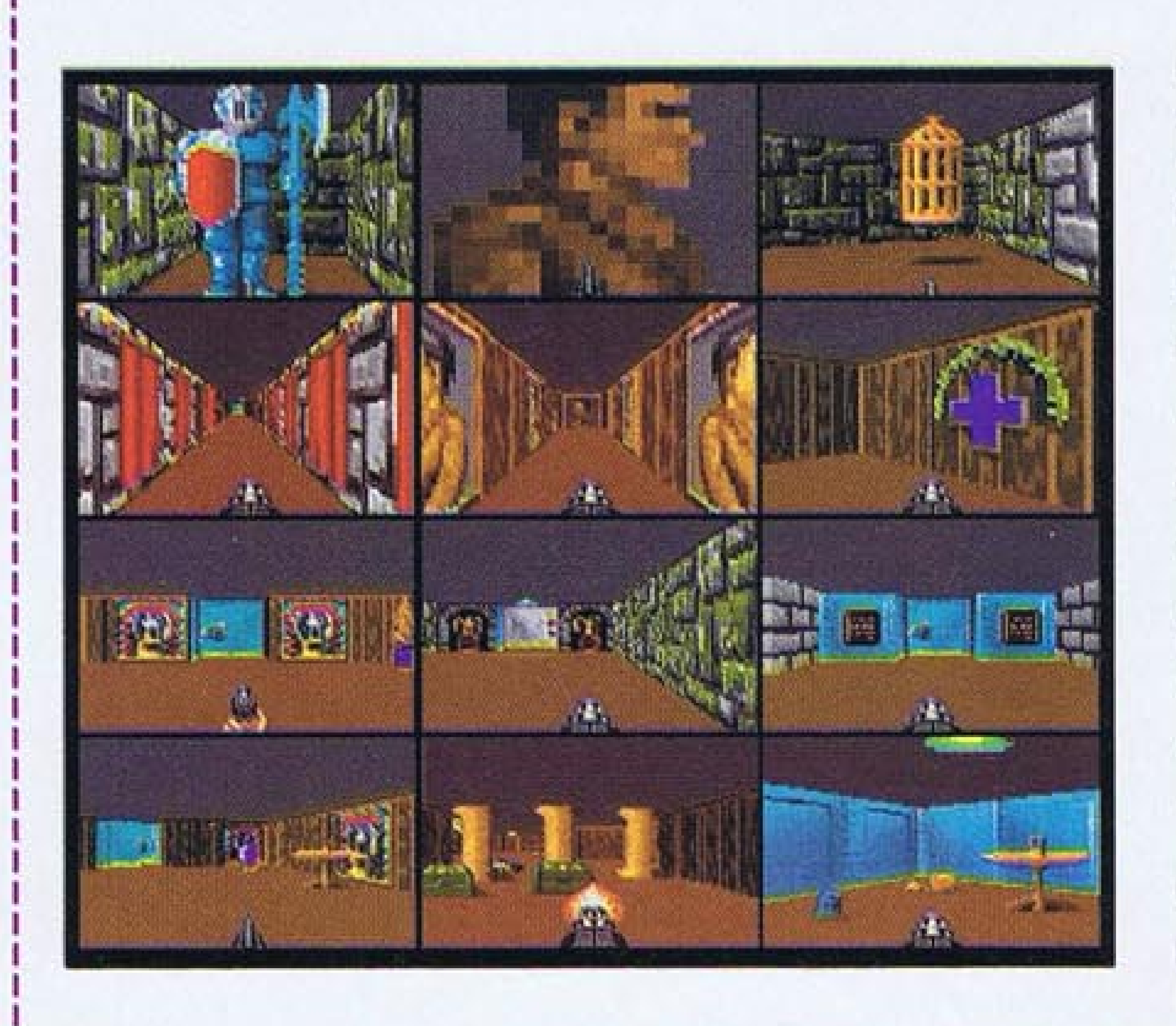
La **situación en pantalla** que ofrece **Wolfenstein** es el quid de todo el asunto. La parte baja sitúa el arma en cuestión y frente por frente aparecen todos los energúmenos que pretenden darnos para el pelo. **La movilidad es el clave**. Debemos **imaginarnos que estamos ahí detrás**, que corremos, miramos a todos los lados y hasta sentimos los balazos. Así será mucho más fácil desembarazarnos de cuanto "nazi" pueble la zona.

El concepto es claro y muy ágil, pero no sería lo mismo sin el apoyo de un buen argumento. Wolfenstein es un **juego muy violento** si bien coloca el **gancho de los nazis** para tranquilizar la conciencia. Adoptamos el papel de un **espía de élite (B.J. Blazkowicz)** que debe enfrentarse a la **Gestapo en pleno**, sus doctores locos, guardias, oficiales... **Seis castillos diferentes** plantean misiones en algún caso interconectadas con objetivo evitar la guerra química, ojo a los mutantes y cuidado con la operación Eisenfaust. Todo queda entre **laberintos, llaves,** objetos que recargan



En primera persona. *Toda la acción sitúa frente al enemigo. Ese es el mayor encanto de este tipo de juegos.*

Mi castillo está de moda



Una pena que **falten las esvásticas y el bigote de Hitler**. Habrían dado al juego un toque de crudeza aún más aterradora. Pero bueno, tendremos que conformarnos con las cruces azules, algunas lámparas, columnas con capitel, insignias y banderolas que incluyen los castillos. Y no sólo conformarnos, sino además acostumbrarnos. Wolfenstein **no es un juego demasiado variado** en escenarios, y muchas veces sabremos que hemos cambiado de piso porque la pared es verde, hay pantalla de passwords y en el marcador hay otro número de piso. Echad un ojo al recuadro porque contiene lo más representativo del juego.







Los jefes. *Son violentos, asesinos y restan mucha vida. Una buena táctica es jugar al despiste laberíntico con ellos.*



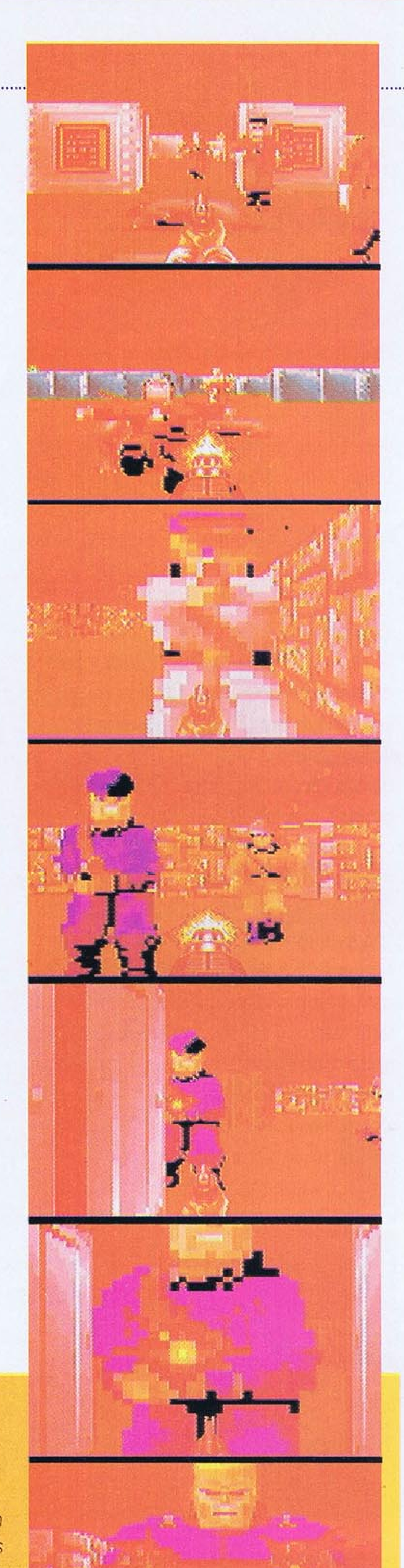
Pixels. *El zoom es formidable, pero la técnica pixel al final repite un poco. En fin, así son estos juegos.*



Abre la puerta... *Cientos de enemigos saldrán a vuestro paso. Y conforme os acerquéis al final, más duros serán.*



Dolor de tripa. *Son zombies, uno de los 4 tipos de enemigos. Parecen inofensivos... hasta que mueven el estómago.*



La muerte os sienta tan bien

Estas escenas tétricas bañadas en sangre corresponden al final de nuestro espía. Cuando su nivel de 100 puntos se ve reducido a 0, la pantalla se congela y el instante queda grabado en la mente. Si no queréis caer rápido, pausad el juego y meted este código: **R, Arriba, B, A**. Quitad el pause, volved a ponerlo y quitadlo al fin. Volveréis al 100% y tendréis todas las armas y llaves.

Wolfenstein 3-D

energía, nuevas armas y puertas que al final deben dar acceso a un **elevador fin de nivel**.

En principio empleamos una **pistola** y pocas municiones. Así que cuando falten balas, tendréis que acogeros a la disciplina del cuchillo. Luego, con un poco de pericia, llegan el **fusil ametrallador** (de espectaculares efectos) y la **ametralladora**, rotativa y de lo más eficaz. A medida que recorremos los pasadizos del castillo, un **mapa (botón Start)** va abriéndose ante nuestros ojos. El **elevador**, que es la estancia que hay que buscar, tiene **forma de pequeña caseta** con rostros a los lados y está casi siempre en **lugares recónditos** y difícilmente accesibles. Localizar la salida en tiempo record se premia con unos **"speed bonus"**, pero no es recomendable. Mejor recorrer todo el castillo y dar con sus puertas secretas y tesoros del ala.

Terminamos la review con una **curiosidad supina**. Wolfenstein 3-D no llega puro a Super Nintendo. Imagineer concibió a un **enemigo nazi**, mientras Nintendo se encargaba de quitarle hierro al asunto. **Las esvásticas**, por ejemplo, **no aparecen en este cartucho** y sí en el programa original de PC. Y, ¿no echáis algo de menos en el **Hitler** que aparece en todos los cuadros? Efectivamente, **no tiene bigote. ¡Lo que hay que ver!**



Los mejores amigos de Blazkowicz están en este recuadro

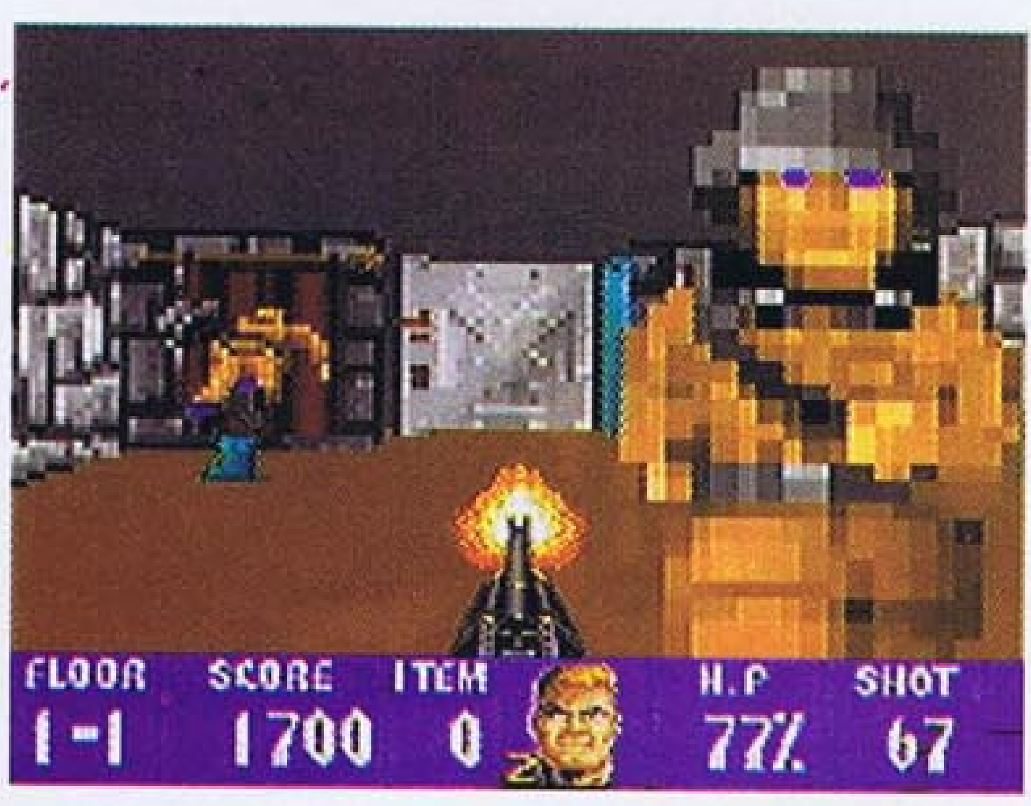
Tomad nota. **Dosis de comida** *y útiles de* **primeros auxilios. Cajas de munición** *(25 balas gratis) y enormes* **mochilas repletas de balas.** *¿El arsenal?* **Cuchillo, pistola, fusil ametrallador y ametralladora.** *Y las recompensas: tesoros* **(cofre, caliz, corona y cetro)**, **llaves** *y* **vidas extras (una cada 50 tesoros).** *Advertencias: Ojo a las* **puertas secretas.** *Si estais al 100%, no podréis recoger más comida. Balas limitadas.*







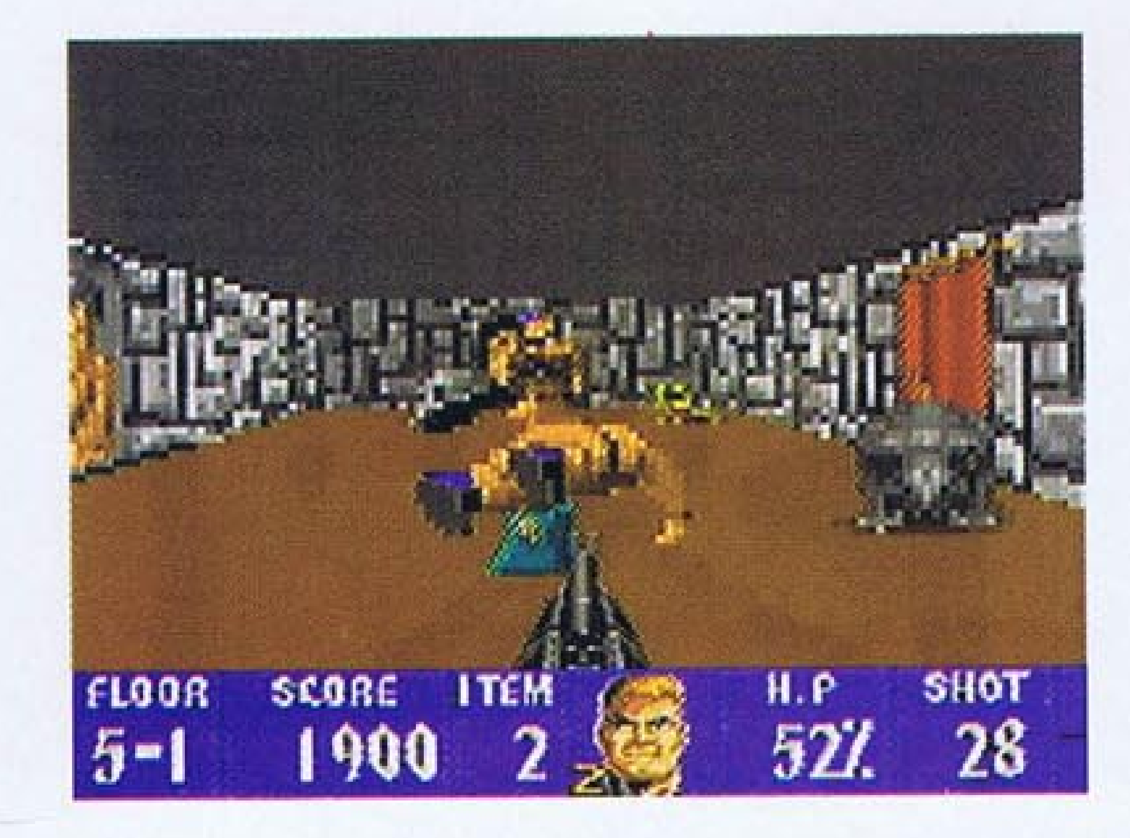




Los "grandes" nazis

Explicación: grande por su tamaño. Y ahora sí. Están **casi al final del último nivel de cada piso.** *Unas veces se esconden tras la última puerta, otras os sorprenderán por la espalda y las menos aparecerán a mitad de mapeado. Son* **Hans Grobe** *(Castillo de Dresde),* **Trans Grobe** *(Castillo de Erlangen), el* **Dr. Schabb** *(Laboratorio de investigación), el* **súper-mutante** *(Fortaleza de la montaña), el* **caballero de la Muerte** *(Castillo de Heidenheim) y* **A.R.K. Staatmeister** *(Castillo de Wolfenstein). Este último tiene doble personalidad. Como* **gran jefe final del juego** *guarda en su manga un arsenal de sorpresas bastante concluyente. Pero está bien eso de darle caña vestido de civil.*







Agresivo y mordaz. *Estamos ante un título único, fuerte, que requerirá sangre fría y no dejarse llevar demasiado.*

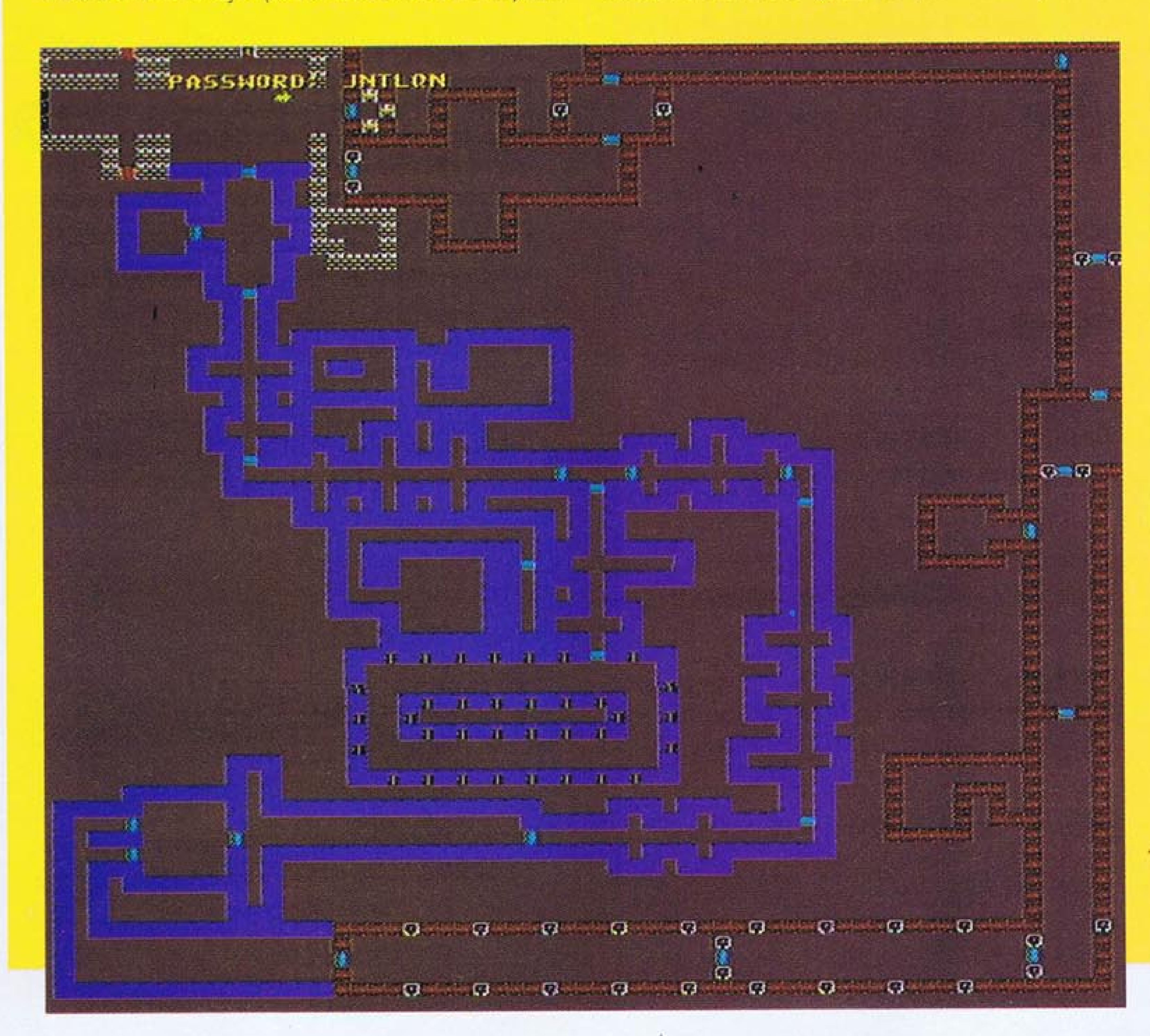
¡Perros guardianes! *Son perros entrenados para matar. Se lanzan al cuello a las primeras de cambio. Ojito con ellos.*

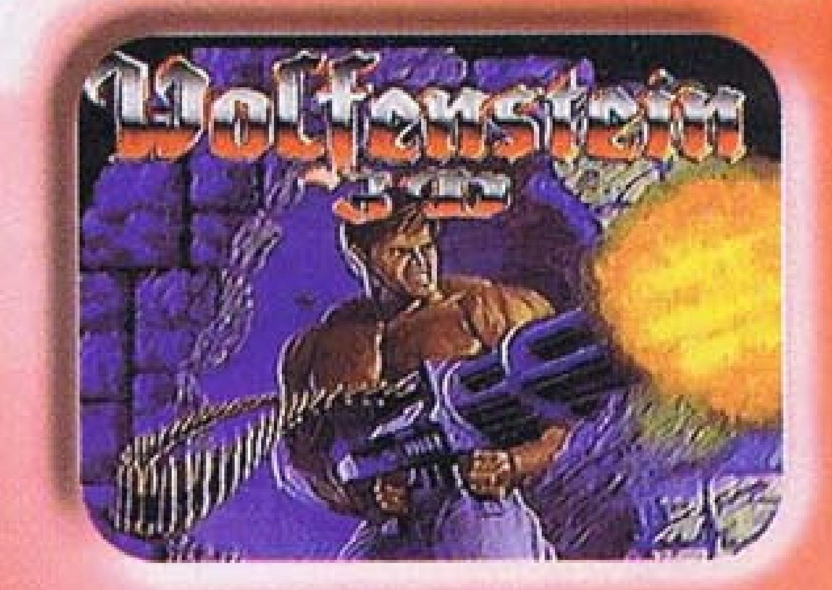




Que me informen como es debido

El mapeado de los castillos es, como veis, del todo laberíntico. Uno sabe dónde está gracias a la **flecha amarilla** *que lo representa en pantalla, pero desgraciadamente la información disponible se queda ahí. Para descubrir el laberinto hay que avanzar. Y a medida que caminéis, el mapa se abrirá de par en par y os enseñará los entresijos (como estáis viendo ahora). En él veréis dónde narices está la* **salida**, *qué* **puertas secretas hemos abierto** *y por dónde no hay que ir. Pero ni flores de nuevas puertas,* **llaves, salas de tesoros, grandes jefes o armamento**. *¿Que para qué sirve? Para que lo demos en la review y nos ganemos unas confianzas. Y para que no vayamos por donde hemos venido. Que la confusión es muy sutil.*





IMAGINEER
Imagineer/ID Software

Megas: **8** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Arcade salvaje con bastantes dosis de estrategia por medio. La perspectiva frontal es su característica más definida. Ah! Es el precursor de DOOM.

• Desarrollo:
En total hay seis castillos, aunque cada parcela trae tres, cuatro o cinco subniveles larguísimos. El objetivo pasa por cumplir la misión y huir.

• Tecnología:
Wolfenstein no utiliza DSP, pero mueve muy bien sus gráficos. Eso sí, en zooms y acercamientos notaréis más pixels de la cuenta.

• Duración:
Un juego largo y difícil. Con mucho soldado enemigo, unos jefes finales implacables y un estilo de laberinto bastante loco. Ponlo en "easy" y te durará más.

GRAFICOS — **78**
Justitos para un juego de este tipo. Falta variedad hasta en los jefes finales.

SONIDO — **65**
Notable para los fx. La melodía general, por contra, sosa y poco dinámica.

MOVIMIENTO — **89**
Rápido e incluso acelerado. Lo más brillante y lo único a nivel técnico.

JUGABILIDAD — **91**
Asequible al principio y muy serio por el camino. Dificultad gradual y passwords permiten disfrutar del planteamiento.

ENTRETENIMIENTO — **91**
Atrae el planteamiento, absorbe lo de la primera persona e inunda aquello de disparar a todo tren. Un acierto, menos mal.

Opinión
Por **Juan Format**

Tardó en salir sobre Super y se retrasó más de lo esperado en España. Así que no le pidáis demasiadas briguerías. Vale la base, que es brillante, porque nos coloca por vez primera a los mandos de una situación bélica, pero al resto se le cae el tiempo encima. El decorado es simple, la ambientación no concluye y el tema está muy visto. Me quedo entonces con lo que tiene de entretenido liquidar a unos cuantos nazis.

Recomendación
Un juego violento para los más mayores de la casa. Soltarán adrenalina.










Sparkster

Una mascota lanzada al estrellato

Extracto del Diccionario de la Real Academia Española del Videojuego. Página 874: **"Zarigüeya: Marsupial australiano de cola prensil"**. Otro extracto del mismo diccionario, pero 237 páginas antes: **"Sparkster: Mascota de Konami** perteneciente a la familia de las zarigüeyas. Dícese también del cartucho del mismo nombre protagonizado por este simpático animalejo".

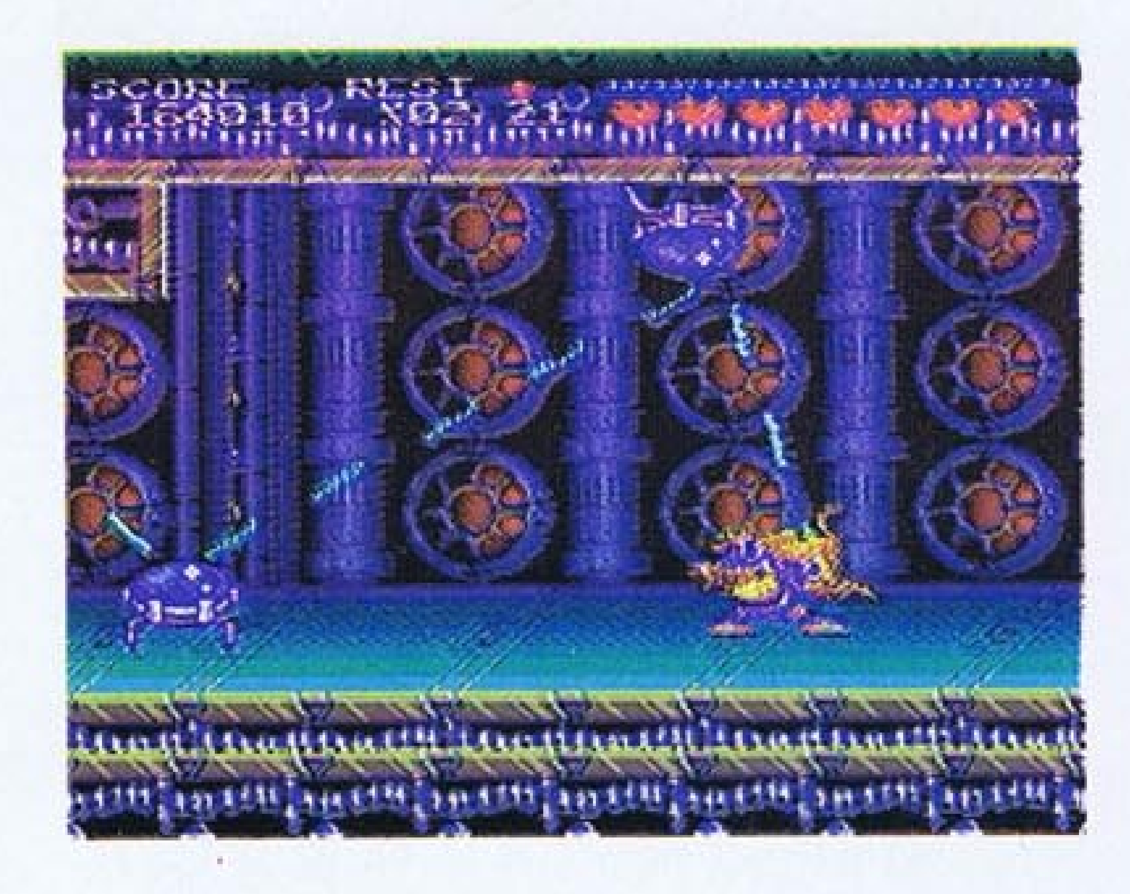
Bueno, ya veis que la noticia sale hasta en los diccionarios. **Konami se ha decidido a hacer debutar a Sparkster en la Super,** y para tan magna ocasión ha preparado un **arcade de plataformas** que puede convertirse en una de las sorpresas de la temporada. Os hablamos de un cartucho que no parece destacar por nada especial, a juzgar por lo que se aprecia en la primeros momentos de la partida. Sin embargo, pronto se abre de par en par para ofreceros momentos de calidad indiscutible.

¿Que de qué os estamos hablando? Pues de cosas como por ejemplo los **numerosos jefes de mitad o de final de fase** que aparecen luciendo su enorme tamaño **y su originalidad desbordante** (la batalla "boxística" entre dos grandes robots es realmente memorable). O de la ínclita y supina **variedad de fases,** niveles todos que transcurren entre escenarios brillantes y enfrentan a situaciones insólitas. Entre ellos destacan tres que mostramos en sendas tiras a lo largo de las páginas

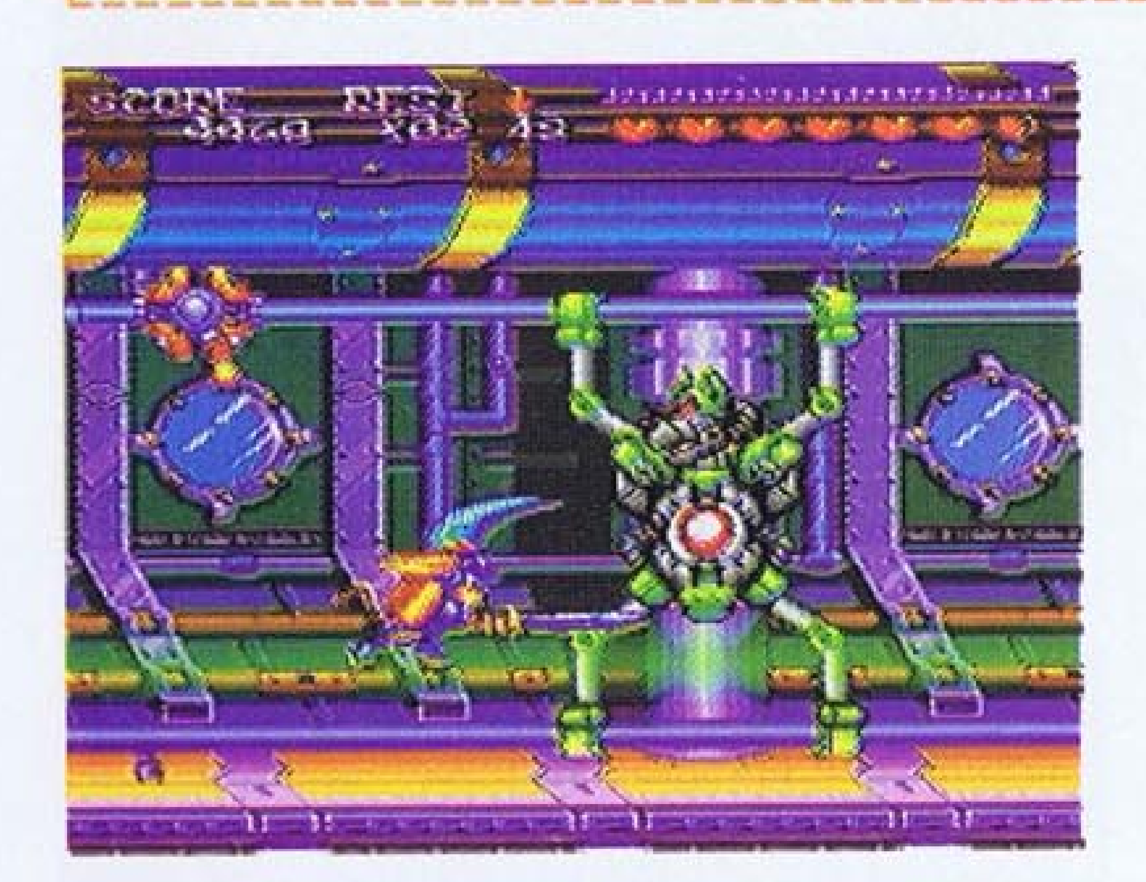
Una zarigüeya atípica

Nuestro héroe no es una zarigüeya cualquiera. No, un bichejo de estos sólo podría correr y saltar, pero nuestro héroe es bastante más móvil. De hecho, **Sparkster tiene hasta cuatro movimientos de ataque** *distintos con los que pasea su porte lozano. Veréis,* **lleva un cohete a la espalda** *que pone en marcha al* **llenar una barra de energía**, *tiene* **una espada mortal que lanza contra sus enemigos**, *puede hacer un* **poderoso ataque corporal** *y, por último,* **utiliza su cola prensil para colgarse** *de donde haga falta. ¿Comprendéis ahora porqué Sparkster se sale de lo corriente?*

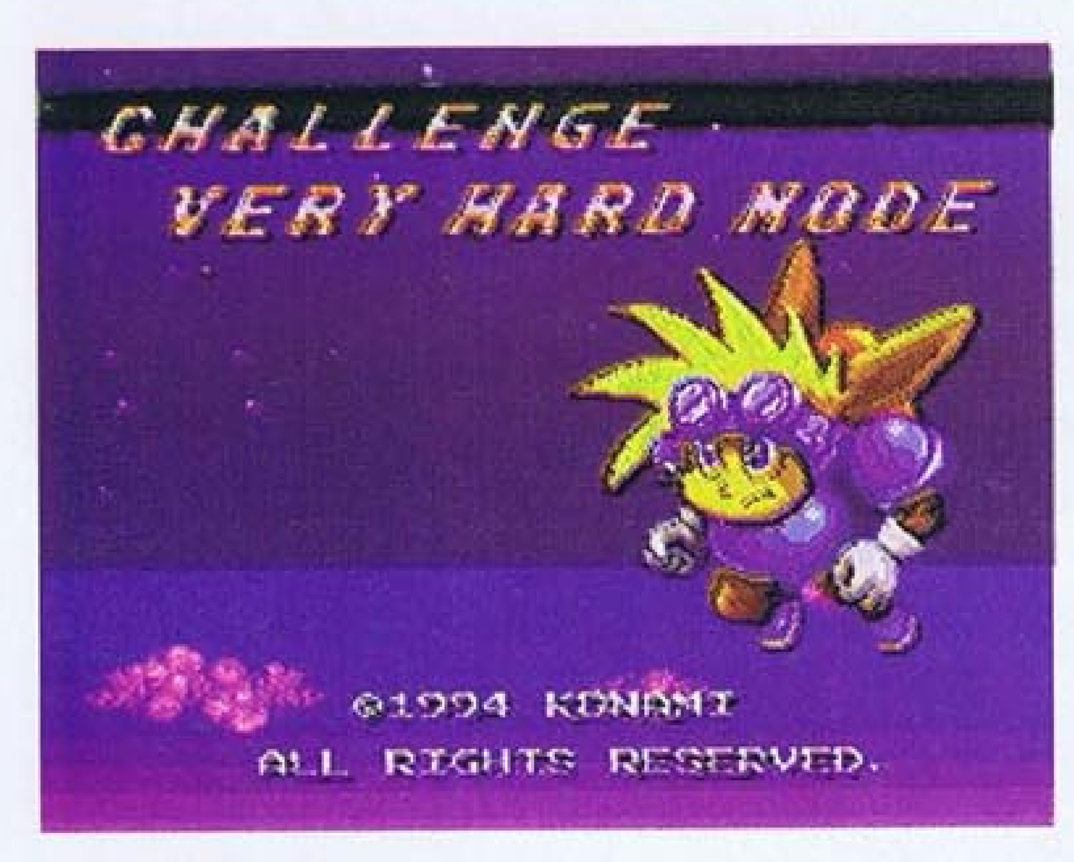










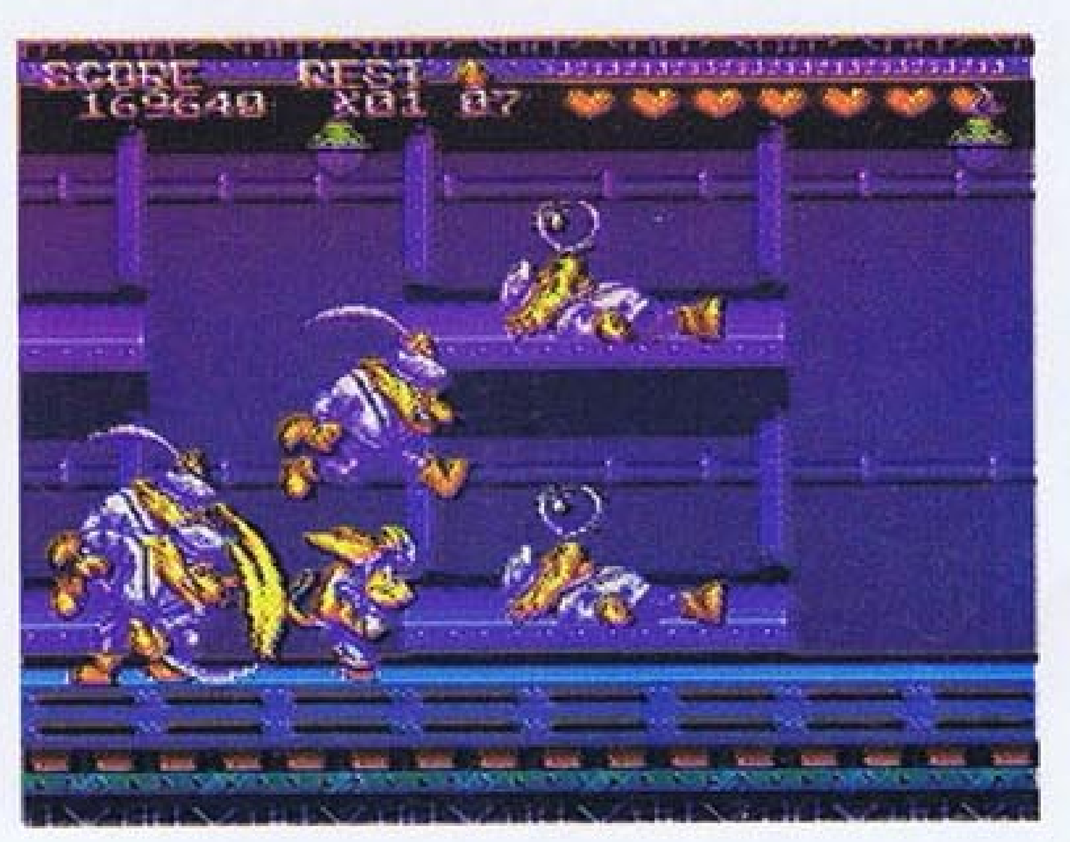


¿Os atrevéis? *Chulerías a vosotros... os acabáis el juego en el nivel difícil y resulta que os proponen el Very Hard. ¡A por él!*



Diamantes para la salvación. *Recoged cien y tendréis una vida extra. El cohete es un viejo compañero de Sparkster.*







Pero... ¿no eran plataformas? *Sí, lo que ocurre es que en medio del juego aparece esta fase en plan matamarcianos de perspectiva aérea. Ahora podéis lanzar un rayo central y dos laterales para acabar con todo lo que se ponga delante.*

Sparkster

que ocupa esta review: aquélla en la que Sparkster va montado en una especie de avestruz cibernética que se desplaza a toda velocidad, una extraordinaria **fase en plan matamarcianos** con vista superior, y un nivel hacia el final del juego, en el que nuestro protagonista debe protegerse de los sucesivos misiles que avanzan mostrando su magnífica textura.

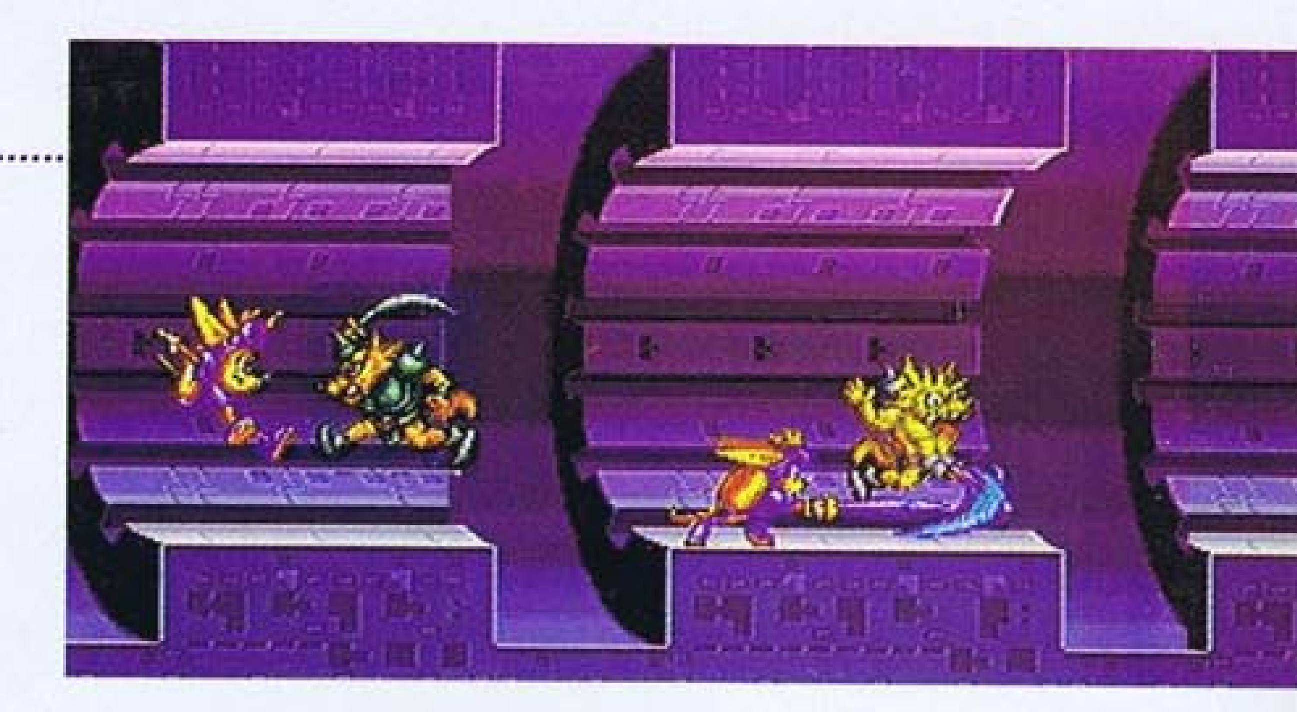
El resto de niveles que os encontráis a lo largo de las **ocho etapas** de esta aventura muestran también **una jugabilidad en su punto exacto** (al dente, que diría un spaguetti). Cosa que se completa además por las **diversas y fáciles de ejecutar formas de ataque del protagonista, un nivel de dificultad bien ajustado** (ojo aquí, que en el nivel fácil no aparecen todas las fases) **y un útil sistema de passwords.**

Con ello, Sparkster borda **un juego fresco y muy divertido**, que va a hacer que a partir de ahora la mascota de Konami se gane un respeto entre el resto de personajes del mundo Nintendo. ¡Bienvenido sea!

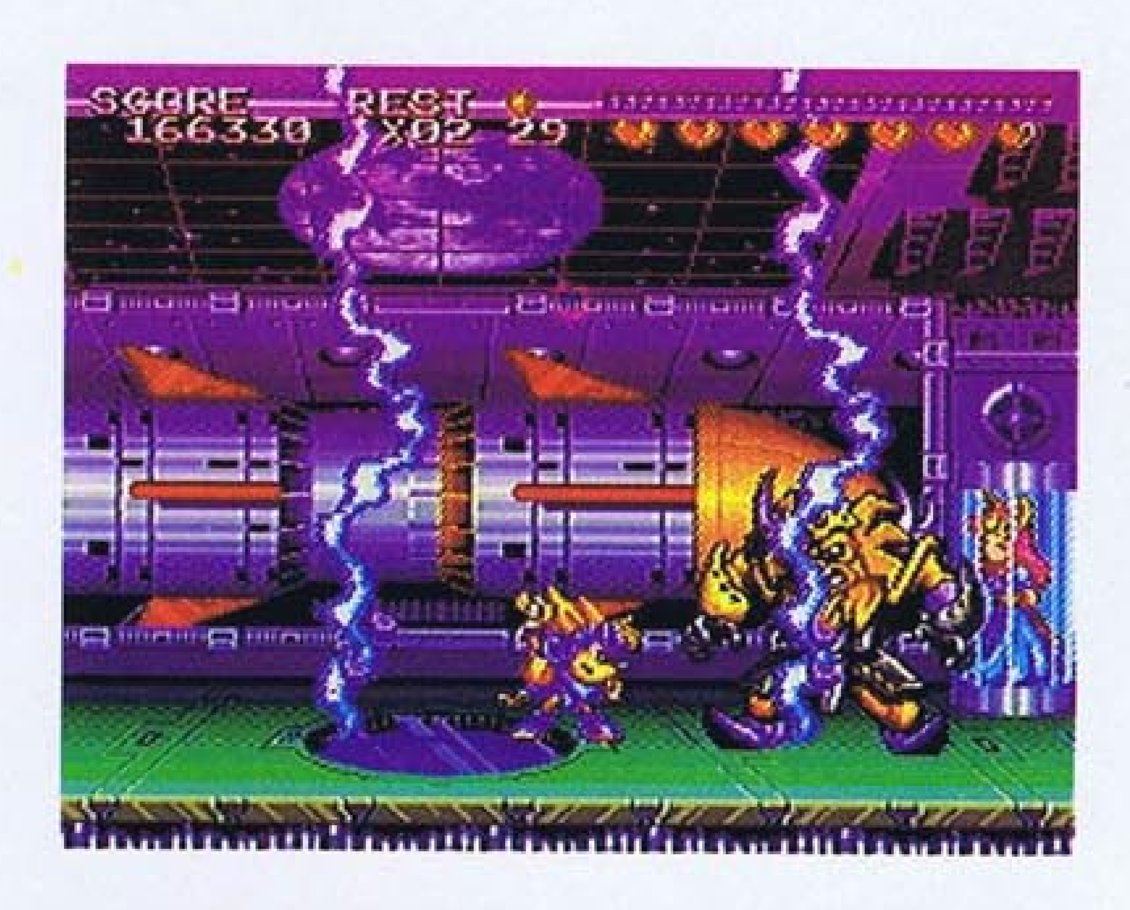




Un password de regalo. *Porque este mes vienen los Reyes y porque nos apetece. Introducidlo y a ver dónde aparecéis.*













Más grandes, más fieros, más fuertes, más numerosos

Lo advertimos para que luego no os sobresaltéis a la hora de jugar. En Sparkster hay **enemigos de final de fase,** *de mitad de fase y hasta de cuarto de fase si nos apuráis. Y pese a su dañina labor, son de lo mejorcito del juego. No tenéis más que fijaros en esta selección que os mostramos,* **a su tamaño, en su número y con su demoledor aspecto,** *y comprenderéis a lo que nos referimos*

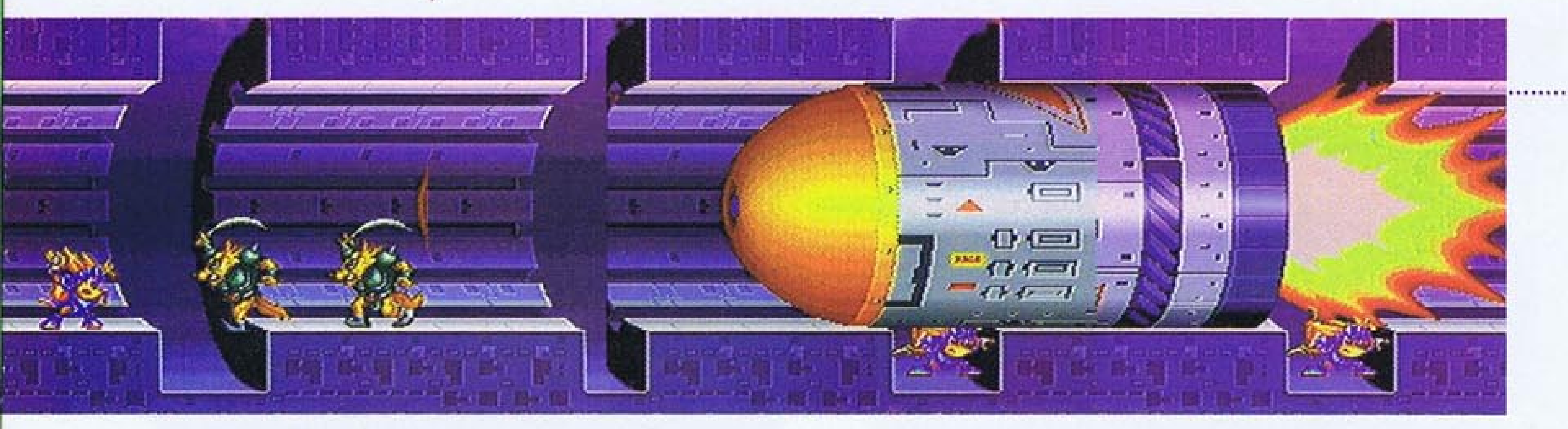




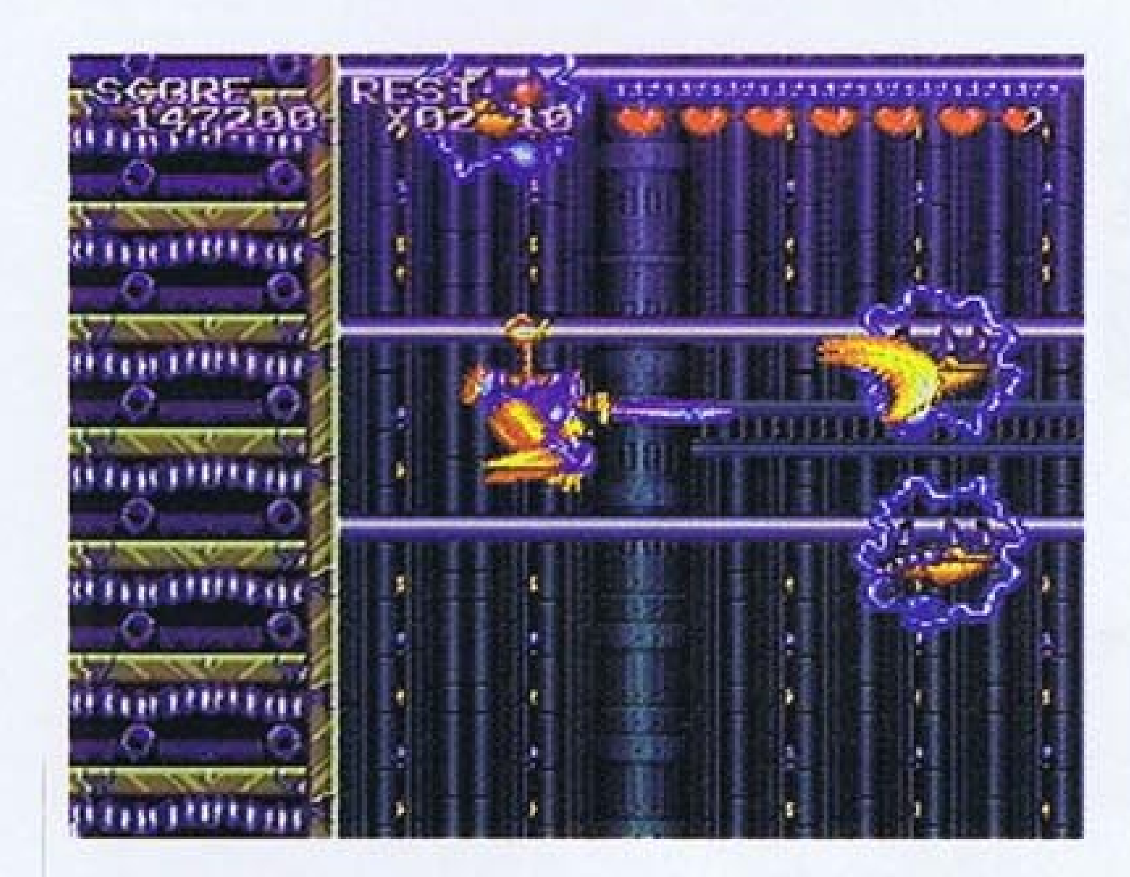








Peligro, cohetes. *Este nivel es otra de las joyas que veréis en Sparkster. Si queréis salir vivos no tenéis más que avanzar mientras acabáis con los enemigos en pantalla y escondéis el cuerpecillo en los huecos del escenario cada vez que se acerquen los cohetes. Por cierto, echad un ojo al volumen y textura que exhiben: simplemente fuera de lo normal.*







La fase cambiante. *Una especie de laberinto que cambia a medida que lo recorréis. Dar con la salida se convierte en una ardua labor después de estar un ratillo perdidos.*



El mundo al revés. *La cola prensil de Sparkster resulta una ayuda fantástica en momentos como éste. Se ve la acción de otra forma, pero no deja de parecernos útil a tope.*







Tercera y última sorpresa. *Aquí tenéis la tercera maravilla que encontraréis en este cartucho. Cronológicamente es la primera que aparece, y pasa por recorrer el nivel a toda velocidad montados en algo parecido a un avestruz mecánico de movimientos propio. Limitaos a disparar contra los enemigos que atacan por todas partes. Será suficiente.*



KONAMI
Konami

Megas: **8** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **4**

• Tipo de Juego:
Hay casi tantos enemigos como plataformas. Una sabia mezcla que incluye también su pequeño secreto: una fase de matamarcianos.

• Desarrollo:
Consta de ocho fases, pero en el nivel más fácil no veréis todas. Los passwords no se consiguen tras pasar una fase, sino cuando ya no quedan más vidas.

• Tecnología:
Un juego con pinceladas de calidad en sus jefes de fase, Modo 7 en algunos momentos, notable colorido en escenarios y una espléndida fase matamarcianos.

• Duración:
Un ejemplo de dificultad adecuada a todos los gustos, con la inclusión de un nivel "Very Hard" que aparece tras completar el nivel difícil.

Graficos — **87**
Coloristas y muy variados, a excepción de algunos personajes secundarios.

Sonido — **86**
Melodías apropiadas y una amplia gama de sonidos FX que no desentonan.

Movimiento — **88**
Sparkster es ágil, responde bien a las órdenes y tiene diversas formas de ataque.

Jugabilidad — **89**
Un nivel de dificultad ajustado invita a avanzar sin que la cosa quede en un simple paseo. Encontraréis de todo.

Entretenimiento — **91**
Lo mejor del juego es que nunca deja de sorprendernos y también que va ganando en interés conforme avanzáis.

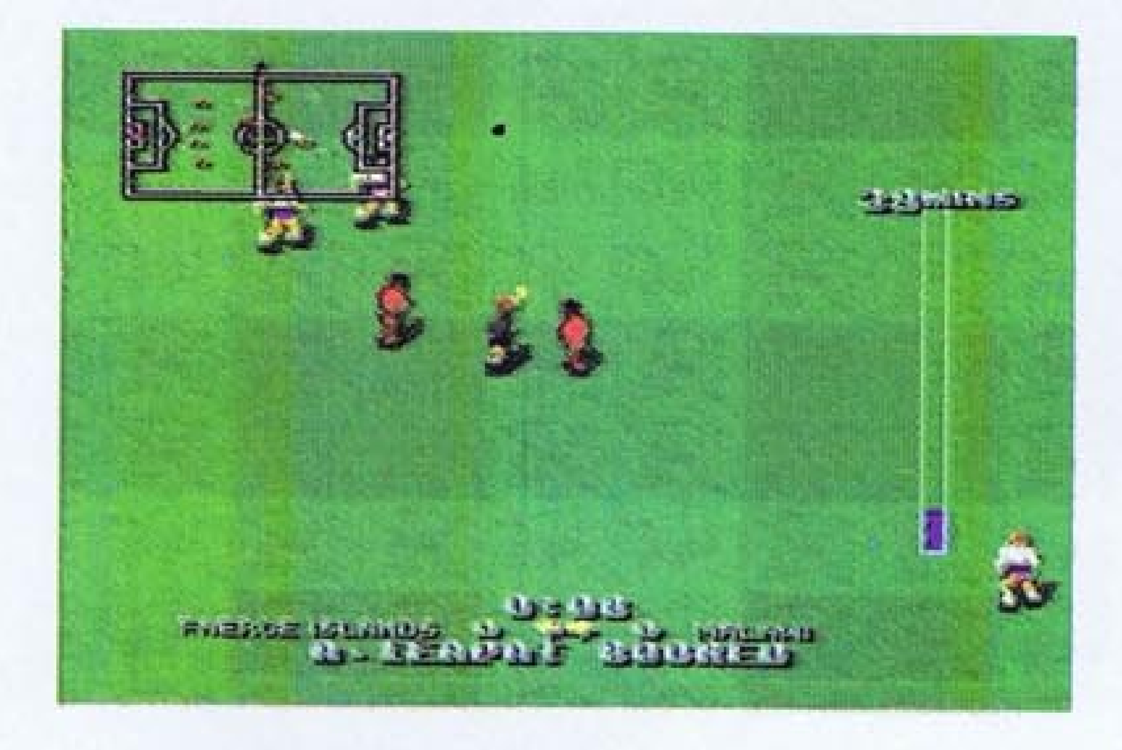
Opinión
Por **Javier Abad**

Sparkster debuta en la Super con un cartucho que demuestra lo bien que andan de imaginación en Konami. Sin grandes alardes ni presunciones en técnica, los nipones han creado un juego que basa su éxito en una jugabilidad altísima, un aspecto gráfico colorido y simpático, una variedad rebosante y un grado progresivo de diversión. Sparkster es una agradable sorpresa jugátil se mire por donde se mire.

Recomendación
Pese a su aspecto "infantilón", un cartucho para todos los públicos.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





¿Una estrella del fútbol? No, un as de la programación

Dino Dini´s Soccer

No es delantero centro. Ni siquiera se apellida Guerrero o Laudrup. **¿De qué narices juega entonces este Dino Dini?** Pues de nada. Además, seguramente jamás ha destacado especialmente dándole a la bola. ¿Que ha hecho entonces en esto del fútbol para que su nombre merezca figurar en el título de un cartucho? Los jugones de Amiga le conocerán por ser el **creador** de **Kick Off y Goal**. ¿Entonces, por qué este Dino Dini's Soccer si **ya existe un Kick Off 3** para Super? Muy sencillo. Cuando **Dino Dini se pasó de Anco a Virgin**, el **logo Kick Off se quedó en las oficinas de Anco**. Él sólo se llevó las habilidades programadoras que más tarde dieron pie a este cartucho. Pero bueno, vamos al juego, que es lo que importa.

Para hacer honor a semejante título, DD presenta un **juego de fácil manejo** (un **botón para pasar en corto, otro para tirar a puerta, los botones L y R** para hacer efectos y cualquiera para robar el balón); **4 perspectivas diferentes** a elegir antes o durante los partidos; un útil **zoom que se activa automáticamente durante el juego**; distintas competiciones entre casi **cien selecciones nacionales;** y un cuadro de opciones bastante completo.

En cuanto a jugabilidad, que es lo que interesa, los **partidos se desarrollan de forma muy fluida**, las jugadas se trenzan de manera sencilla y el control del balón no resulta nada difícil (se puede ajustar en tres niveles de dificultad), así que **abandonamos la línea de los juegos en los que hay que acudir al manual de instrucciones** para dar un simple pasecito y nos metemos de lleno en el terreno de la diversión más absoluta. **La diversión entendida por un maestro.**

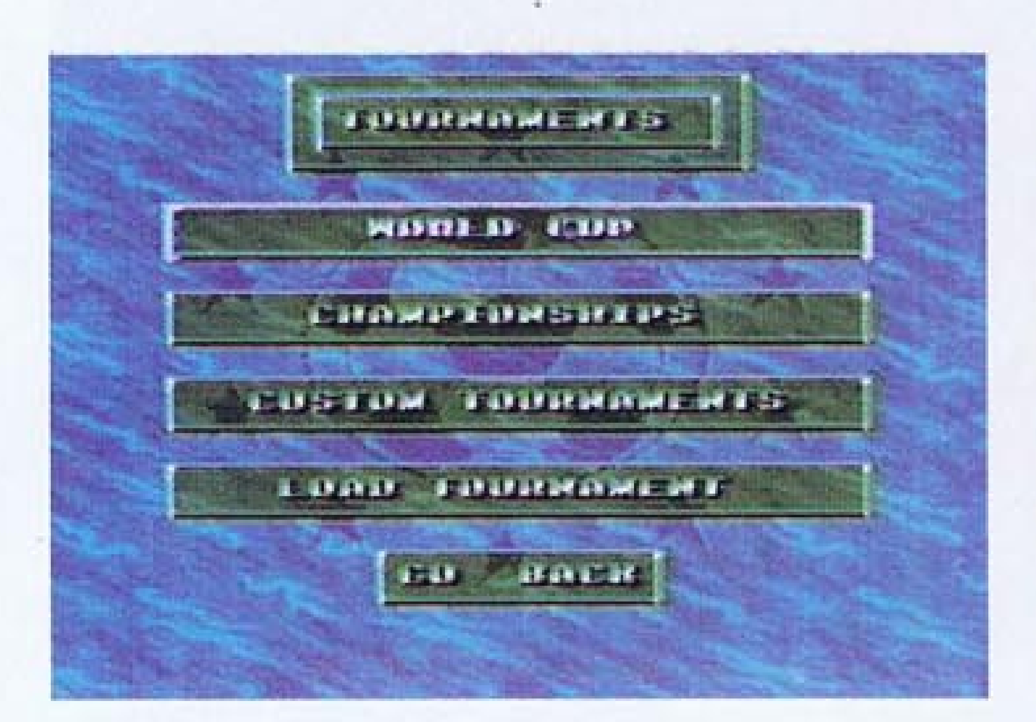






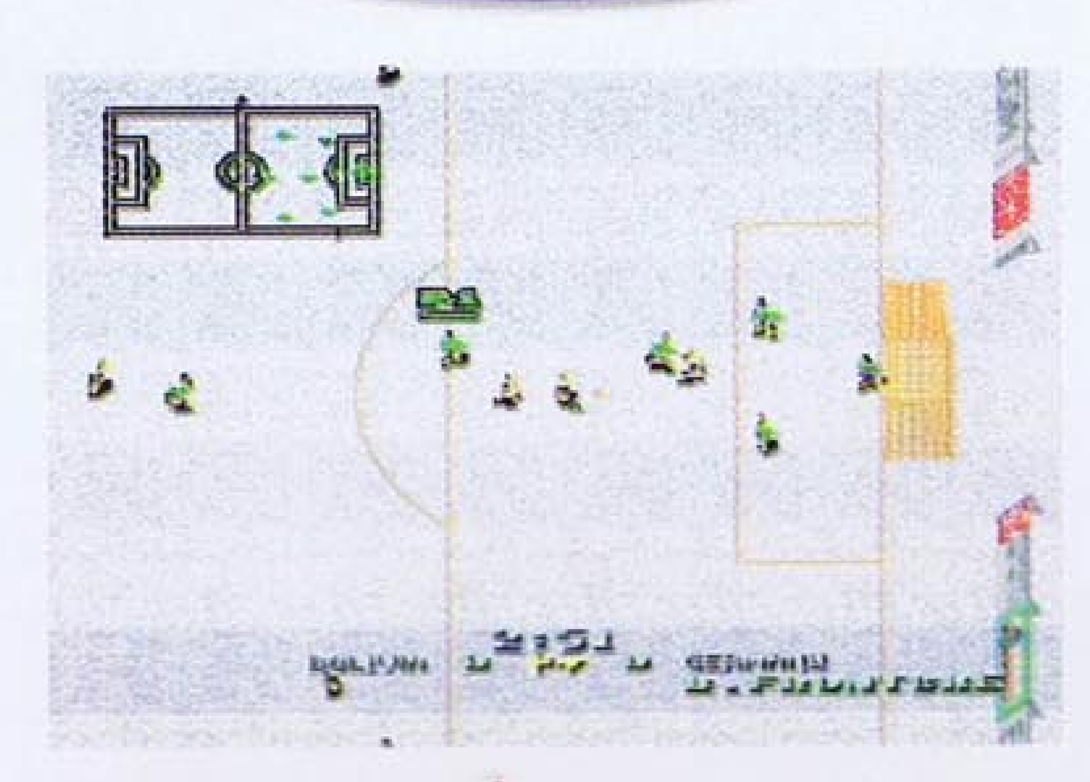
No se pueden pedir más opciones

¿Cómo que ya está todo inventado en esto del fútbol? No, hombre, y si quieres un prueba fíjate en el completo menú de opciones que incluye Dino Dini´s. En él puedes **configurar el dibujo del césped o los fondos de las pantallas de texto**. *Y tampoco falta un Mundial, campeonatos continentales o liga de selecciones. Ni la* **posibilidad de editar equipos**. *Lo último es que* **todo se puede grabar**, *desde la configuración del pad hasta el desarrollo de los campeonatos.*

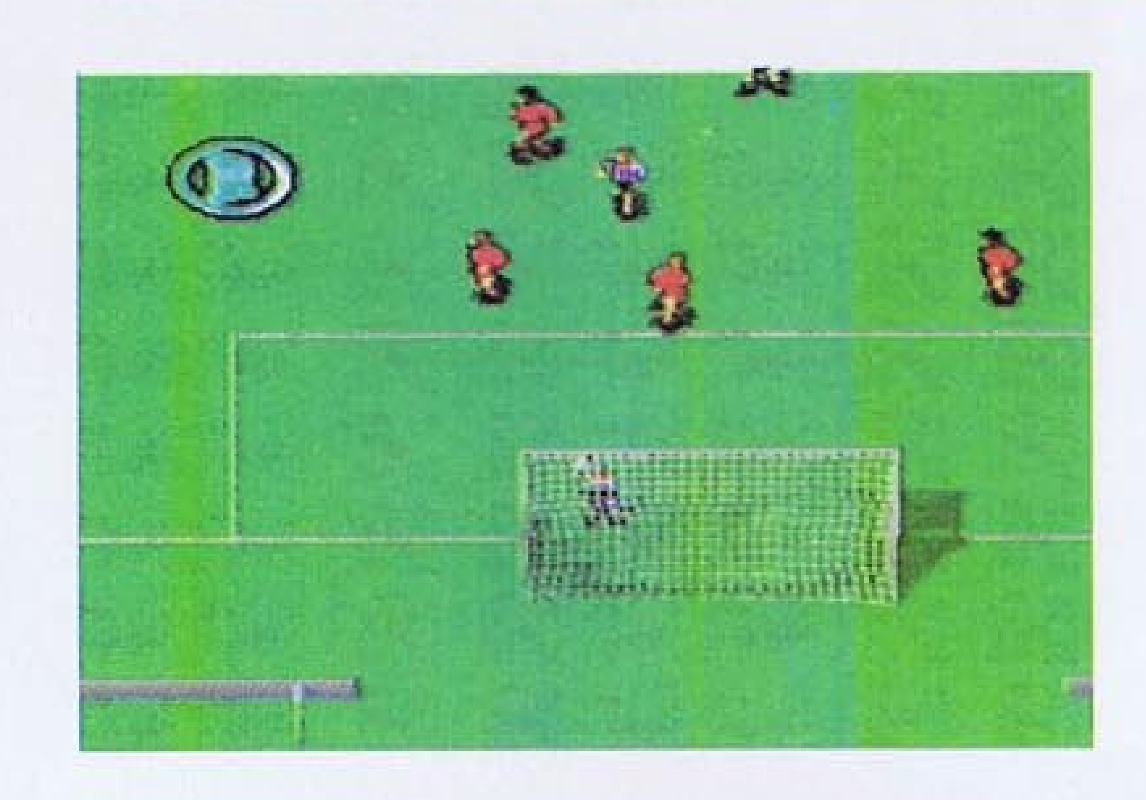




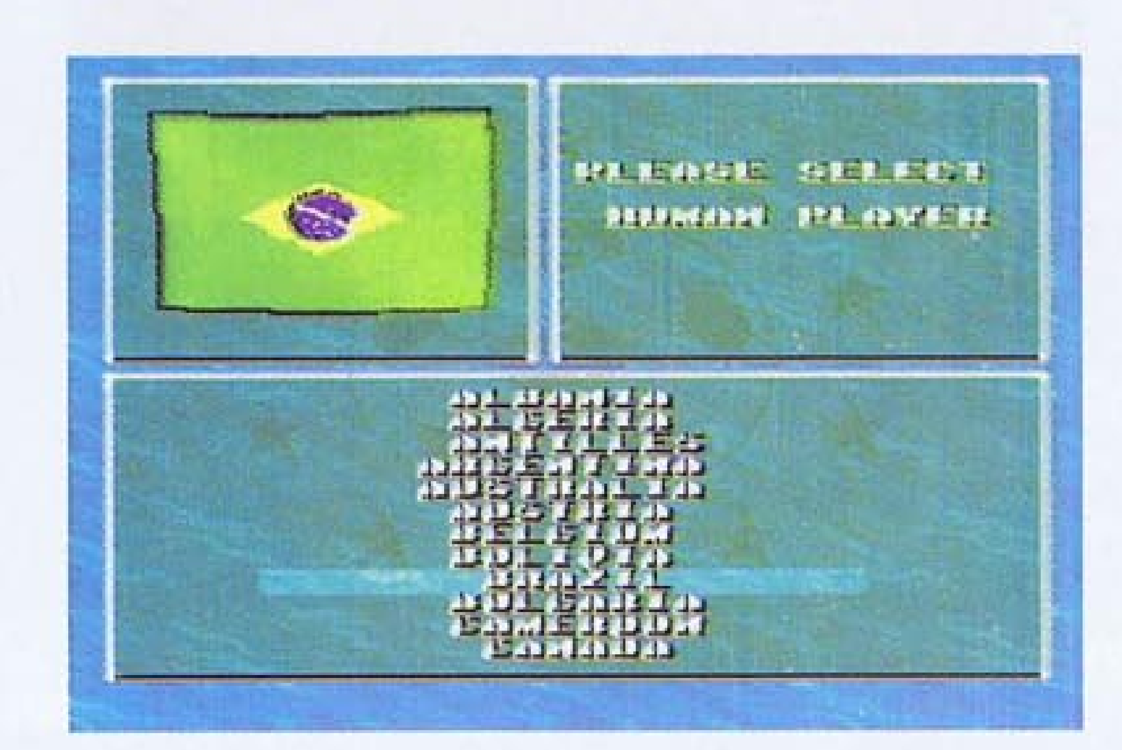




¿Un partido en Moscú? *Podría ser, porque existe la posibilidad de programar el clima y jugar partidos con nieve.*

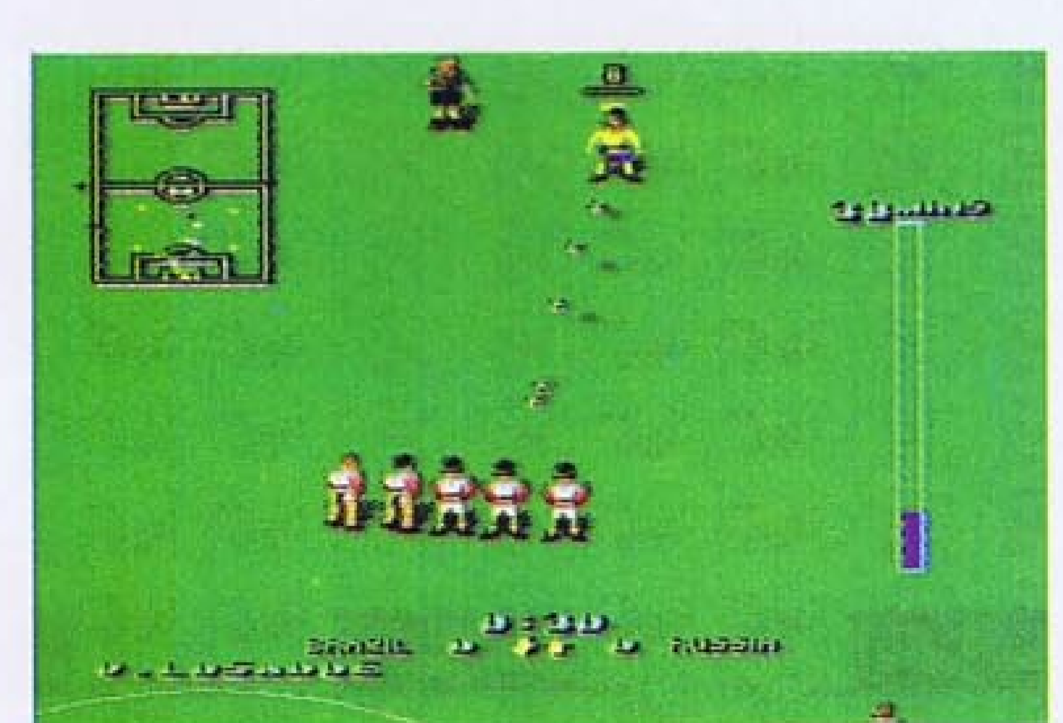


¿Era fuera de juego? *No lo sabemos, pero para comprobarlo existe la repetición automática de todos los goles que se consiguen en cada partido.*



Todas las selecciones. *O casi todas, porque hay nada menos que 99 equipos para elegir. No faltan los importantes... ni tampoco selecciones exóticas como Fidji o Islas Feroe.*





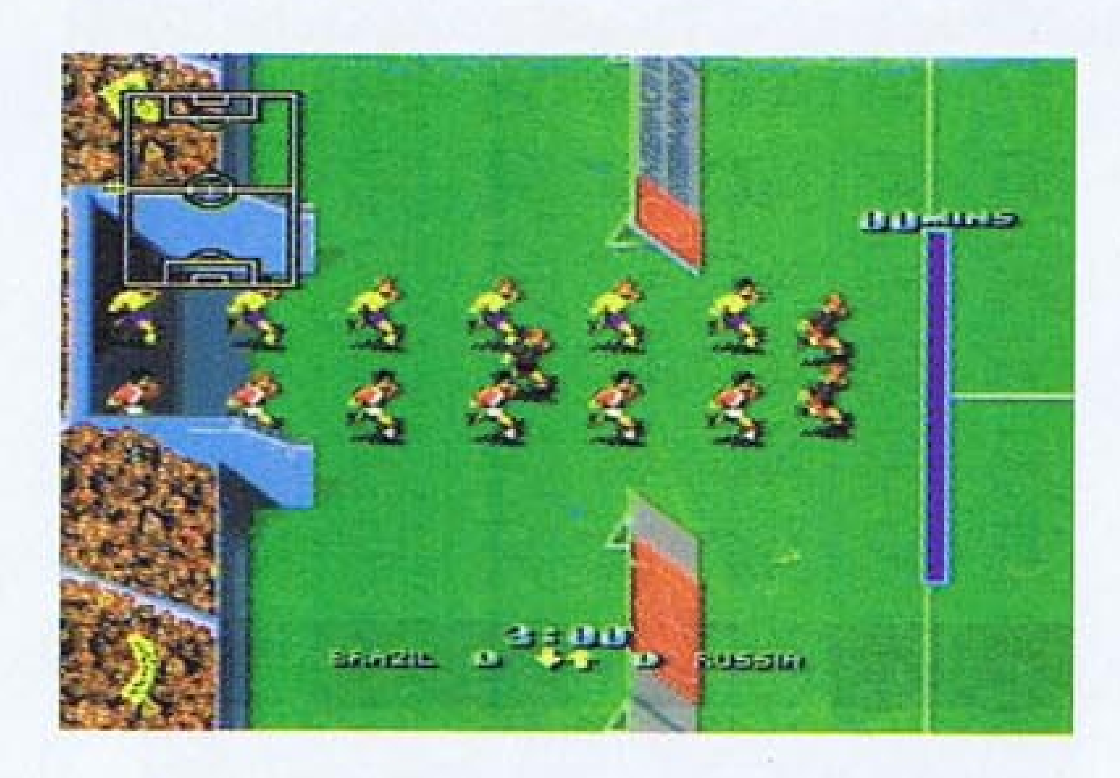
Zoom para dejar las cosas claras

Una de las características más destacables de este cartucho es la **posibilidad de jugar los partidos con un zoom** *que para sí quisiera algunas cadenas televisivas. Cuando* **está activado, el partido se desarrolla con normalidad desde la perspectiva más cercana al campo**, *y si se produce una* **falta u otra jugada a balón parado**, *la vista se aleja para permitir que el* **jugador se haga una idea más precisa de la situación de los futbolistas.** *En todo caso el zoom es modificable en cualquier momento del partido. Una combinación de botones y la perspectiva descenderá o se alejará.*





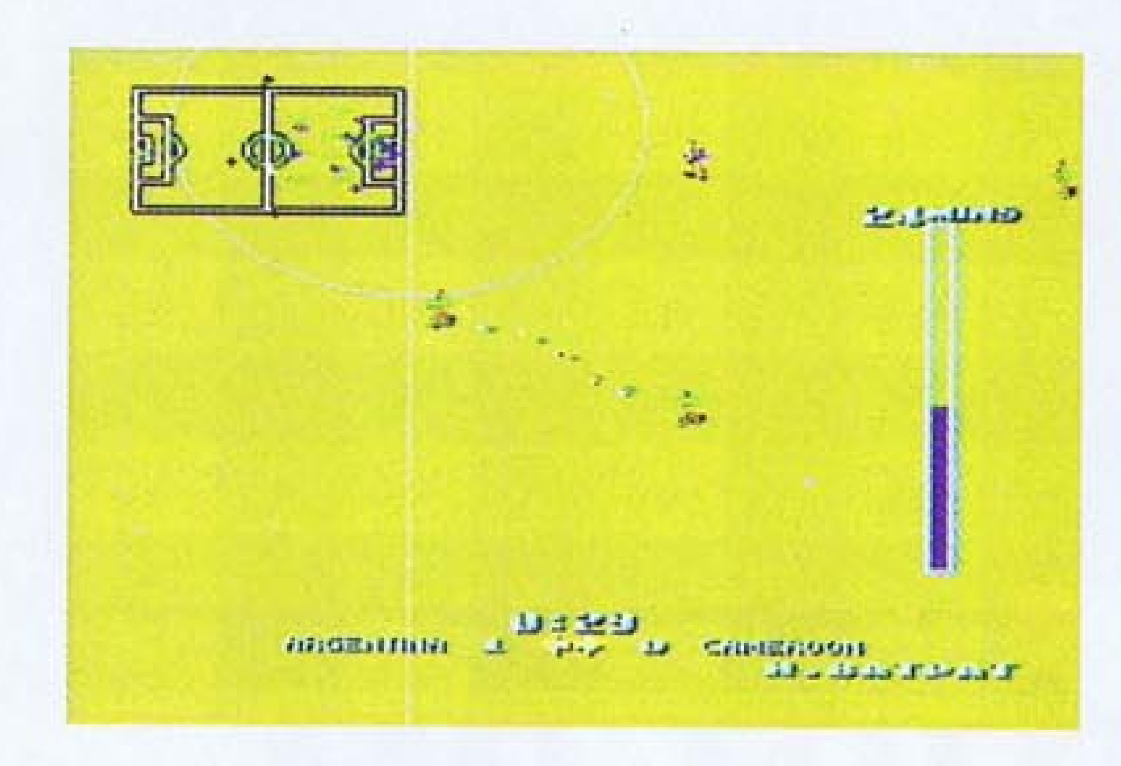


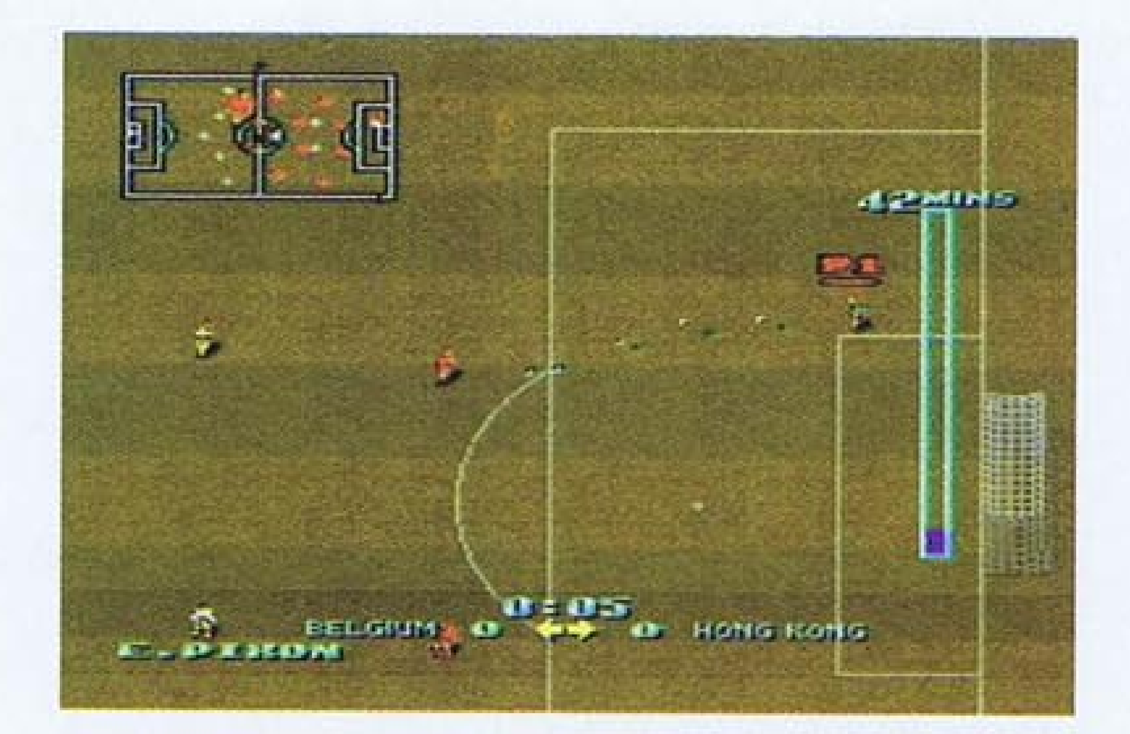




¡Cambio árbitro! Las sustituciones se pueden realizar en cualquier momento en que el juego se encuentre parado.



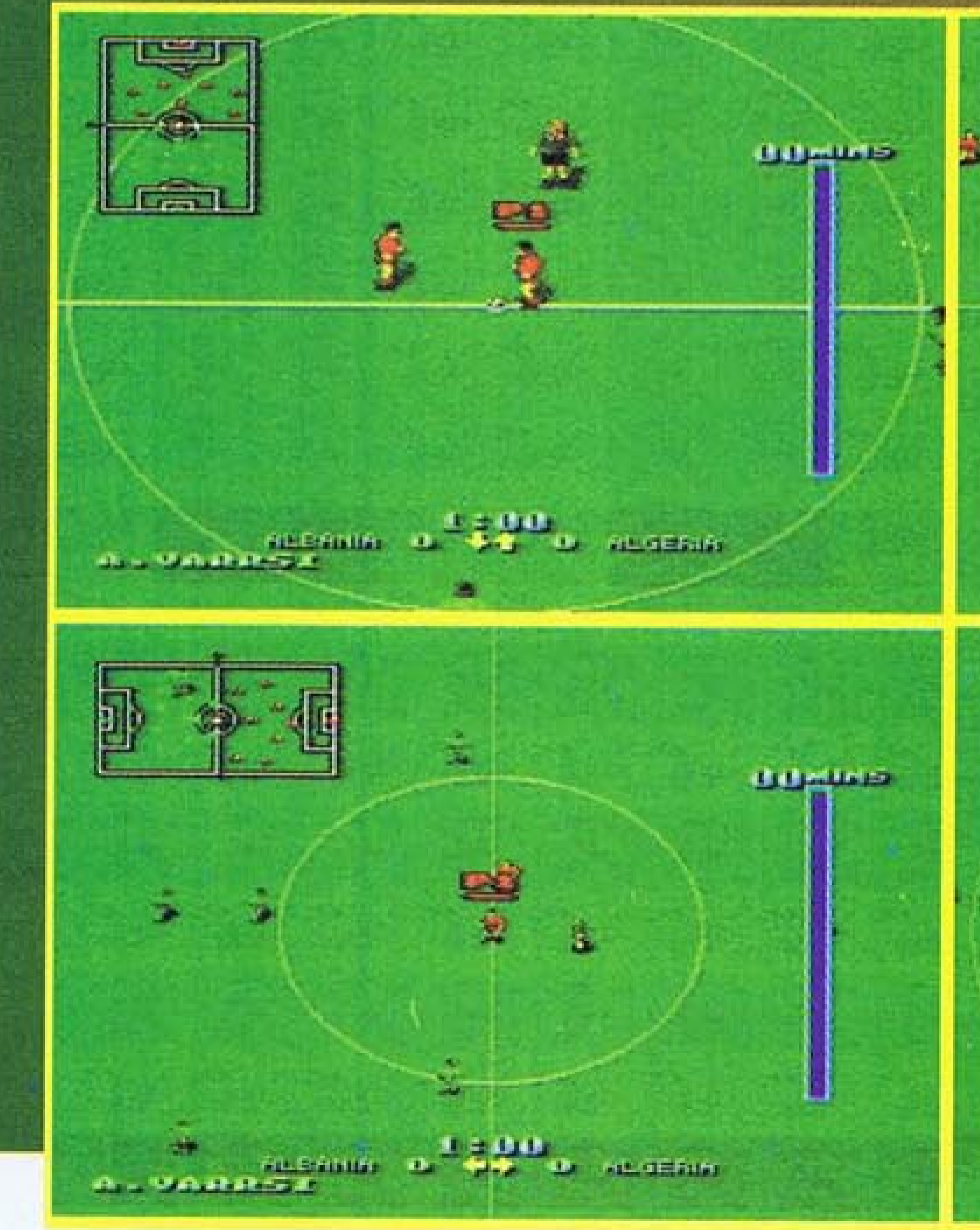






Cuatro formas de ver el partido

En Dino Dini's Soccer podéis **ver el fútbol desde cualquier parte del estadio**: desde los **fondos o desde los laterales**, desde el **primer anfiteatro o desde el segundo**, y eso se traduce en las **cuatro perspectivas** que se aprecian en estas imágenes. Nosotros nos quedamos con la **vista frontal y más cercana como la más indicada** para jugar. ¿A vosotros que os parece?









VIRGIN I.E.
Eurocom/Dino Dini

Megas: **8** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Graba partidas**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
A Dino Dini le gustan los arcades de fútbol y este cartucho no hace sino confirmarnos su afición por ellos. Y sus artes a la hora de "convertirlos".

• Desarrollo:
Lo típico en estos casos: partidos amistosos, mundial, liga y campeonatos continentales europeo, americano y hasta africano. Por exótico que no quede.

• Tecnología:
8 megas bien aprovechados que albergan cuatro vistas diferentes, hasta 99 selecciones y una pila para salvar el desarrollo de las competiciones.

• Duración:
El número de equipos, los tres niveles de dificultad y las diferentes competiciones (incluso rondas clasificatorias) aseguran una larga vida para este juego.

GRAFICOS — **88**
Los jugadores no están muy detallados, pero valen realismo y las 4 perspectivas.

SONIDO — **90**
Magníficos efectos proporcionan a los partidos un ambiente futbolero de primera.

MOVIMIENTO — **85**
Lo dejamos en fáciles de ejecutar y sin grandes alardes de animación.

JUGABILIDAD — **89**
El manejo es muy simple (ojo a las opciones) y el control del balón se puede adaptar a nuestras aptitudes.

ENTRETENIMIENTO — **92**
Una vez que aprendáis a controlarlo (no os costará demasiado), cada partido promete diversión a raudales.

Opinión
Por **Javier Abad**

Este soccer es tremendamente fácil de controlar, tiene un panel de opciones a la altura de los mejores, un sonido notable, y a nivel gráfico presenta cuatro perspectivas diferentes que incluso se pueden combinar con un práctico zoom en las jugadas clave. Quizá cojee en detalles como la ausencia de fueras de juego o de porteros manuales, pero aun así nos ha encantado su jugabilidad y nivel de entretenimiento.

Recomendación
Para los que busquen un juego de fútbol fácil y entretenido.



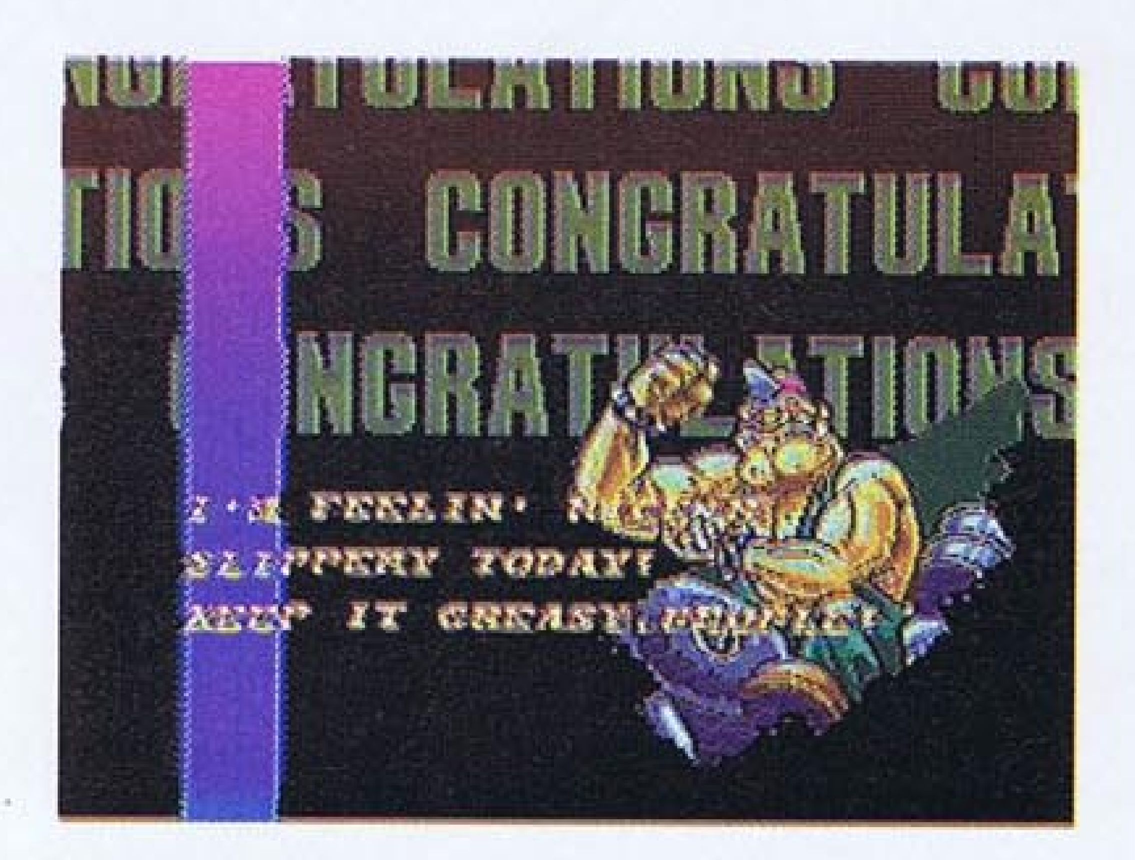




Biker Mice from Mars

Los ratones de moda ahora echan carreras

No es muy corriente ver a un ratón al volante de los más **extraños cacharros** que podáis imaginar, así que ése es el filón que han explotado los programadores de Konami para crear **Biker Mice from Mars**, un **juego de carreras** similar a otros de su género pero diferente en su estilo. Veréis, **Limburger, Karbunkle, Grease Pit, Throttle, Modo y Vinnie**, los cinco Biker Mice, se ponen a vuestra disposición para disputar carreras en hasta **30 circuitos** diferentes y muy cuidados en su aspecto. Cada competición está marcada por los obstáculos propios del recorrido (saltos, caídas, barreras), las **perrerías que se hacen los participantes** (cada uno tiene su propia arma) y los **power-ups** que se recogen a cada paso por meta (una especie de ruleta). Al final de cada carrera, y según la posición en la que terminéis, recibiréis **puntos y una cantidad de dinero** para comprar un motor, neumáticos, nitros o armamento. Mejorando vuestro vehículo progresáis a través de los **dos modos de juego** principales, **Main Race y Battle Race** (también un modo práctica). Ambos se componen de **series de 5 carreras** que sólo superáis si quedáis entre los tres primeros. La diferencia está en que en el **Battle Mode se cuenta con la máxima potencia del arma** desde el comienzo. Y esto no es todo, porque **Biker Mice** también propone un **modo dos jugadores a pantalla partida** (Split Screen) como guinda de un cartucho que va a hacer las delicias de los aficionados a la velocidad.

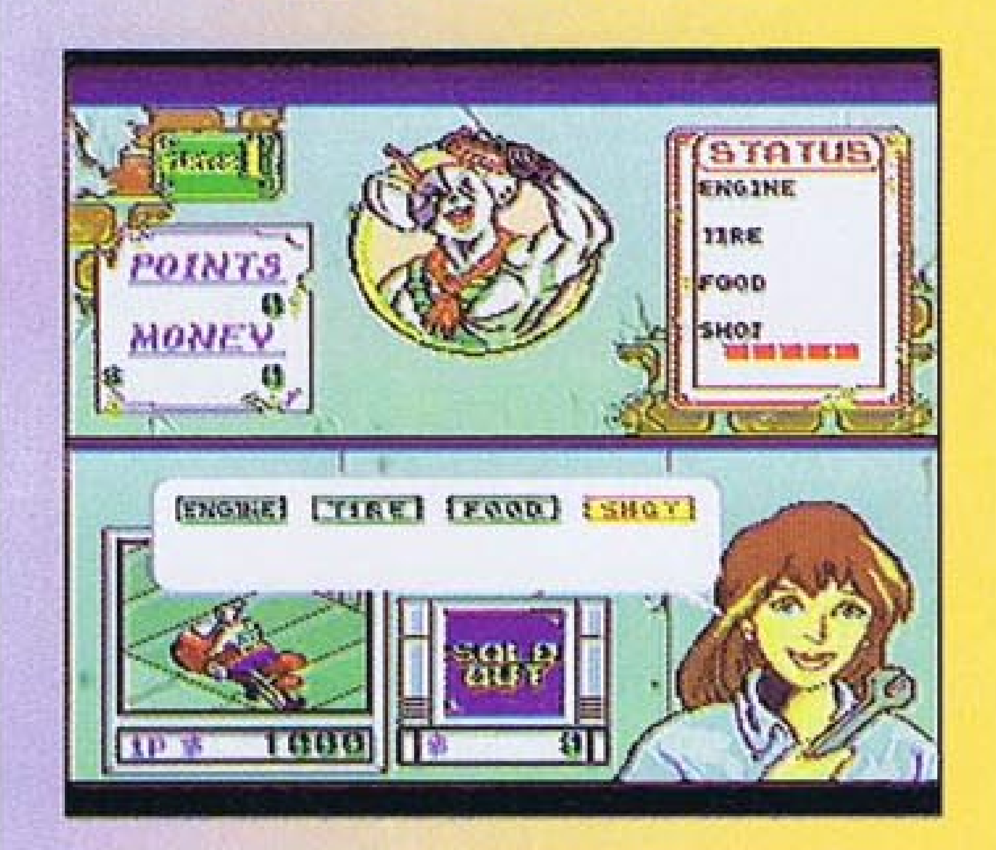


¡Misión cumplida! *Esta simpática imagen aparece cuando lográis acabar con éxito una serie completa de carreras.*



Sólo para tres. *Únicamente los tres primeros clasificados de cada serie pueden pasar a la siguiente.*

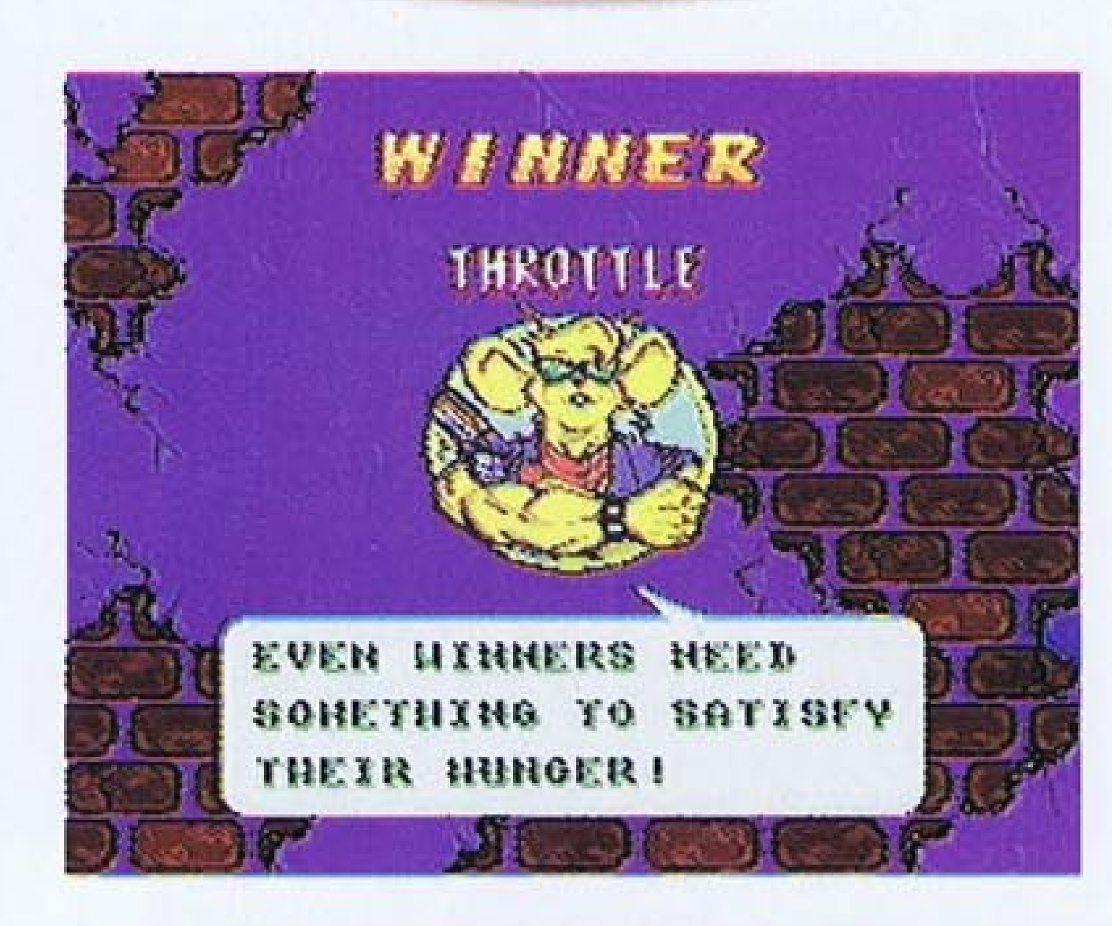
Nos ponemos agresivos



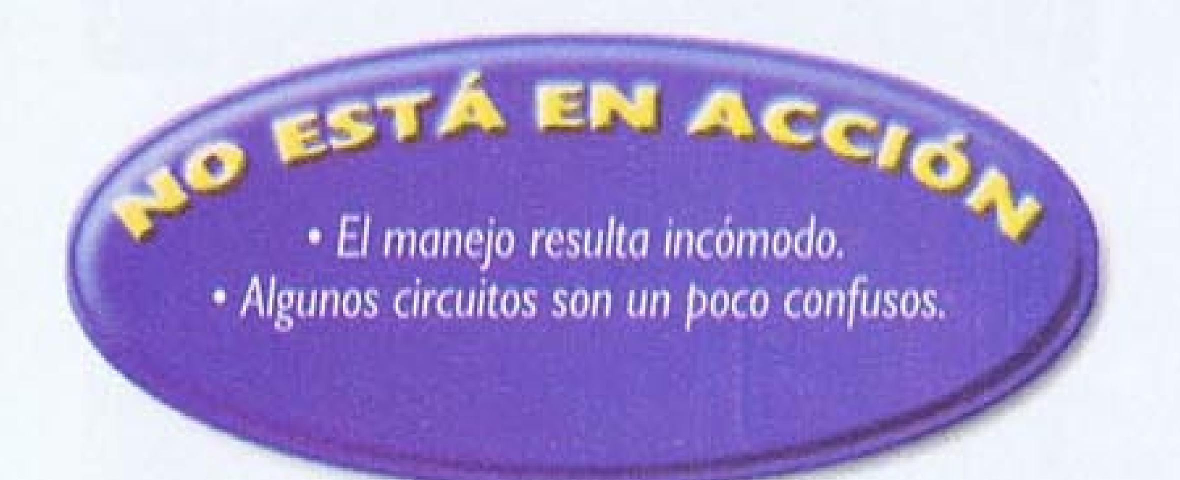
Es como el modo principal, sólo que en plan agresivo. Hablamos de la **Battle Race, el modo de batalla de los Biker Mice**, que no se diferencia sustancialmente del normal excepto en una cosa: que **la potencia de vuestro arma está a tope desde el principio**. Por eso, cada vez que intentéis comprar siempre os responderán que **todas las armas están vendidas**.

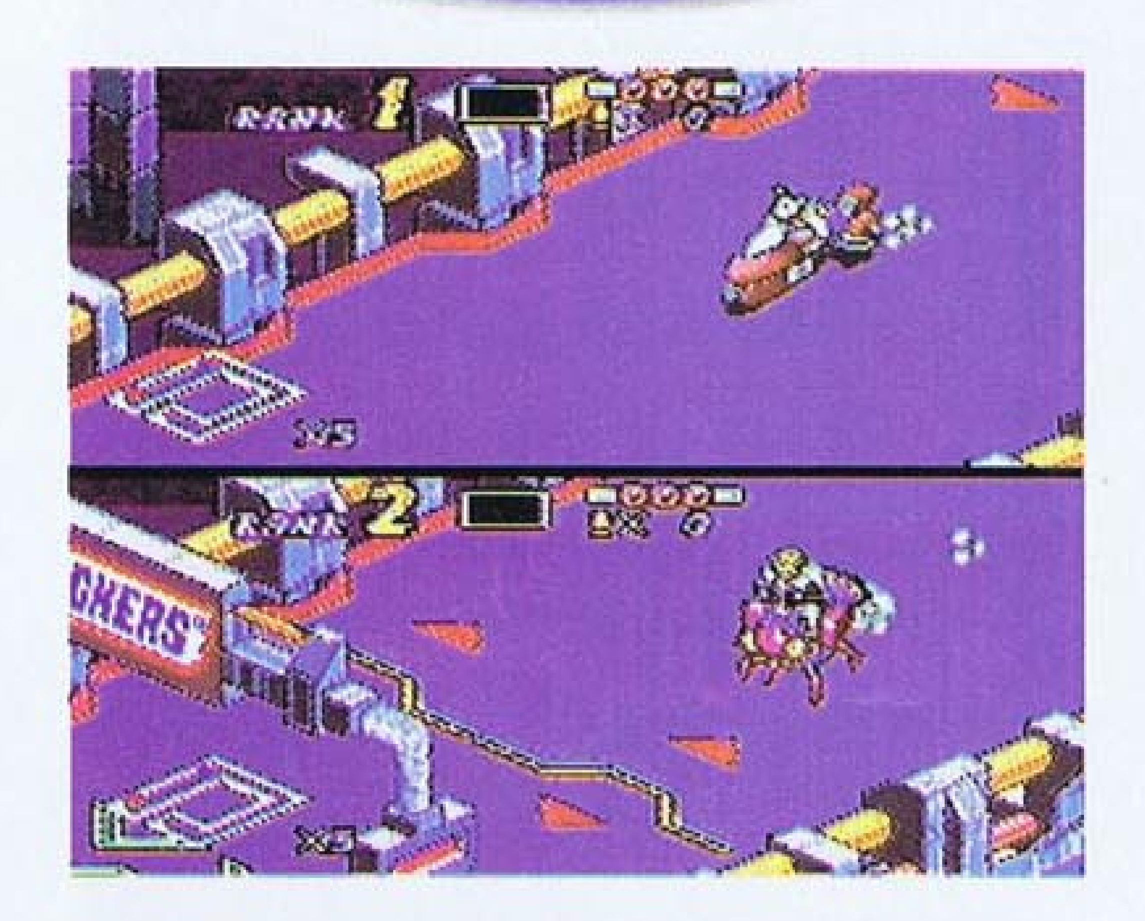
El modo en cuestión es bastante difícil. Así que tendréis que poner más atención que nunca en las carreras, porque jamás sabréis de dónde va a venir el próximo disparo.













Así se lo montan estos chicos

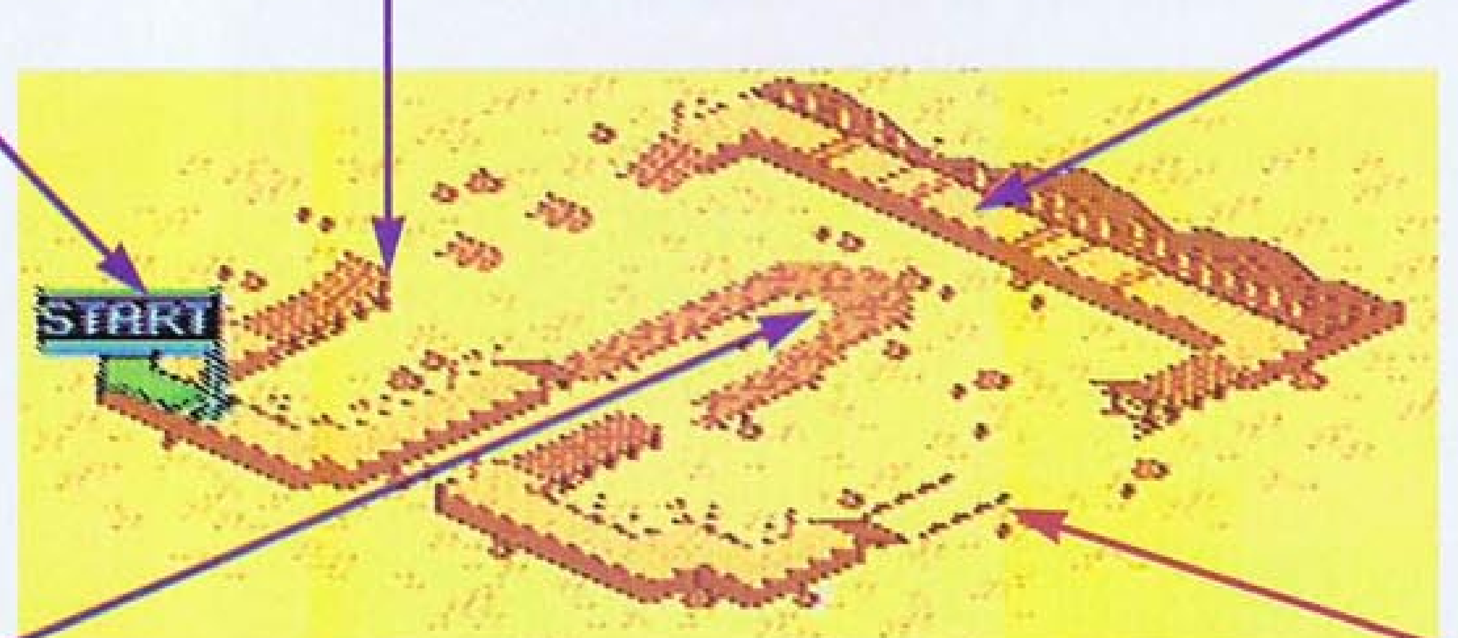




Cuidado con esa cuesta. *Tras la primera curva, Karbunkle toma la delantera. Está subiendo por una cuesta tras la que le espera uno de esos saltos a los que nos tiene acostumbrados.¿Lo resistira su vehículo?*



¡Motoratones en sus marcas! *Los seis participantes en la carrera ya están preparados a la espera del banderazo de salida. Se preveé una dura (y rastrera) competencia por el primer puesto.*



¡Se paró el tiempo! *En la recta, Grease Pit utiliza un viejo truco que le resulta muy útil: ha empleado el ítem del reloj para detener al resto de los pilotos y así adelantarlos sin problemas.*



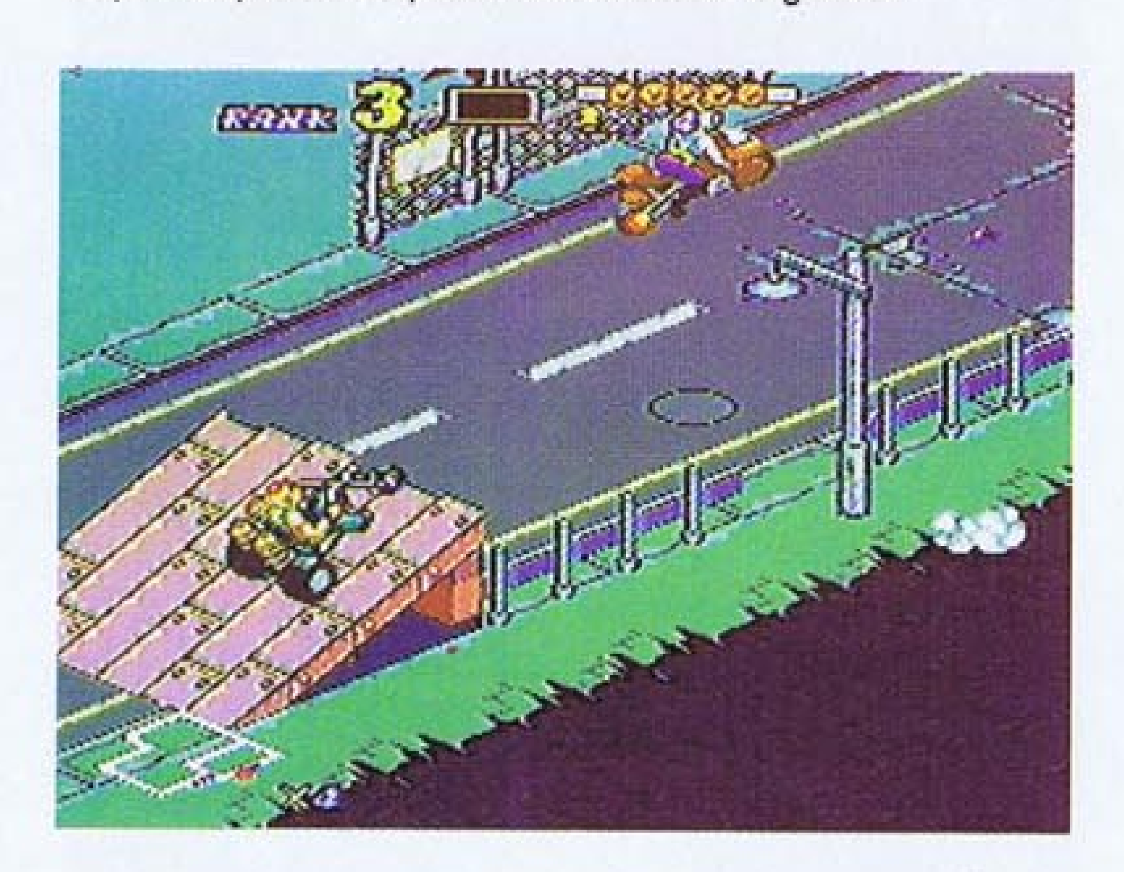
Aquí huele raro. *Es Grease Pit de nuevo, esta vez utilizando el arma de su vehículo para convertir en plasta a dos de sus rivales. ¿Ganará él la carrera? No os perdáis el desenlace en el próximo programa de vuestra Super Nintendo.*

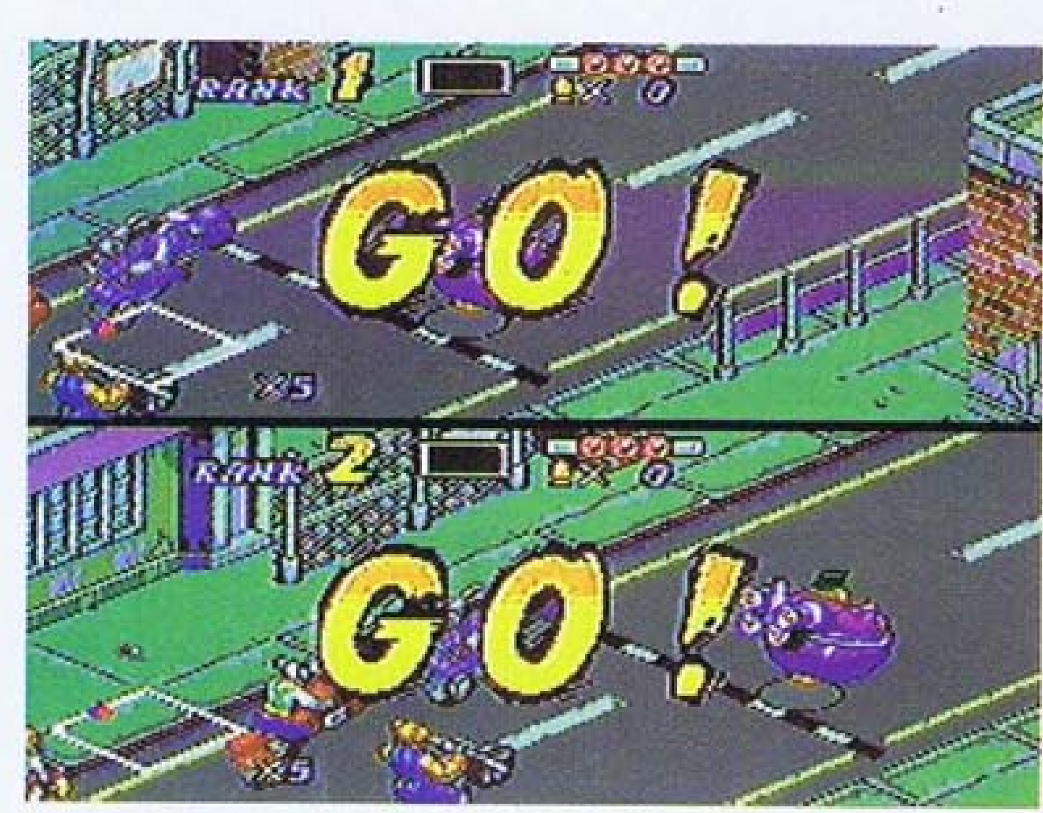
Moto al agua. *Throttle no calculó bien su velocidad y se fue al agua en una zona digamos peligrosa. La grúa se apresta a rescatarle, pero eso no evita que pierda un tiempo seguro que precioso al final de la carrera.*





Tiempo muerto. El ítem del reloj hace que el resto de participantes paren máquinas durante unos segundos.

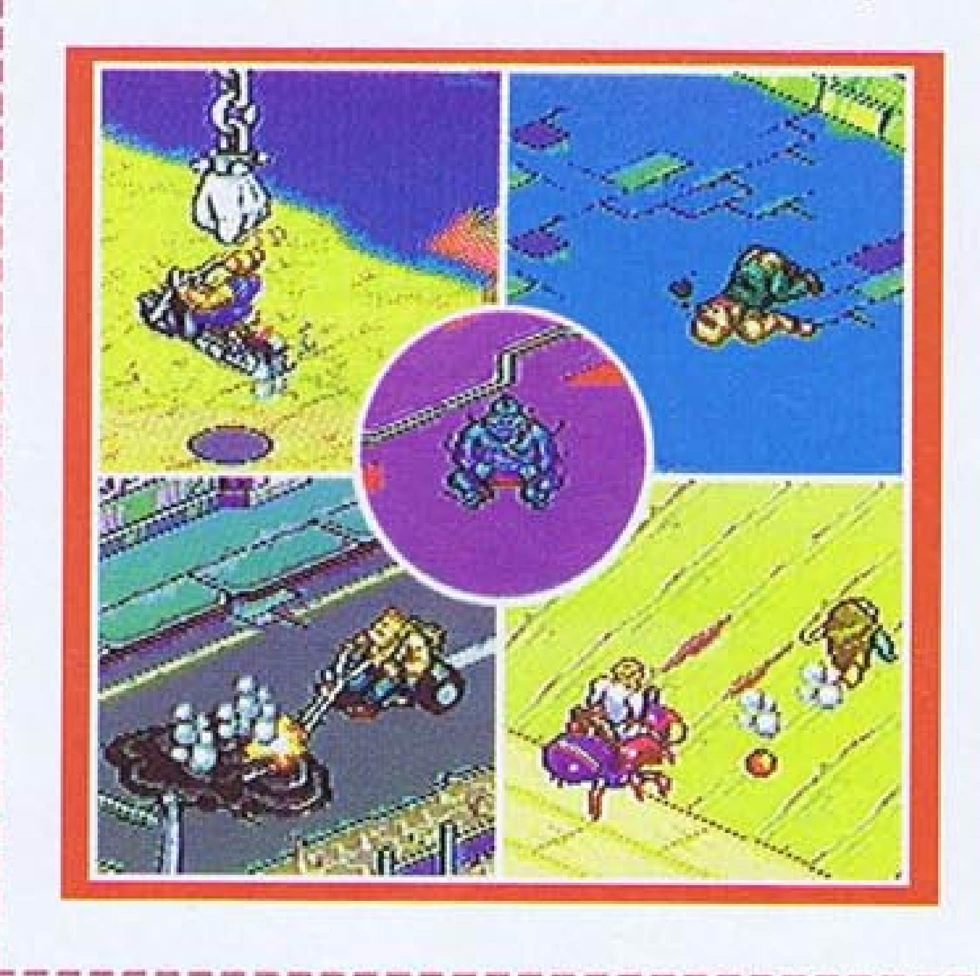




Split screen. Sí, porque si jugáis con un compañero tenéis que compartir con él la mitad de la pantalla.

¡Quién ha sido el... !

Se cuentan entre los **pequeños detalles** que hacen grande un juego, y aquí los hay a montones. **Grúas** que os recogen cuando caéis al agua, **disparos que os convierten en mutante** con **aspecto de patata** o en una especie de plasta sospechosa aunque sea por momentos. **Todo es posible en las extravagantes** carreras de estos ratones. Y si no lo creéis, echad un ojo a la imagen de ahí abajo.

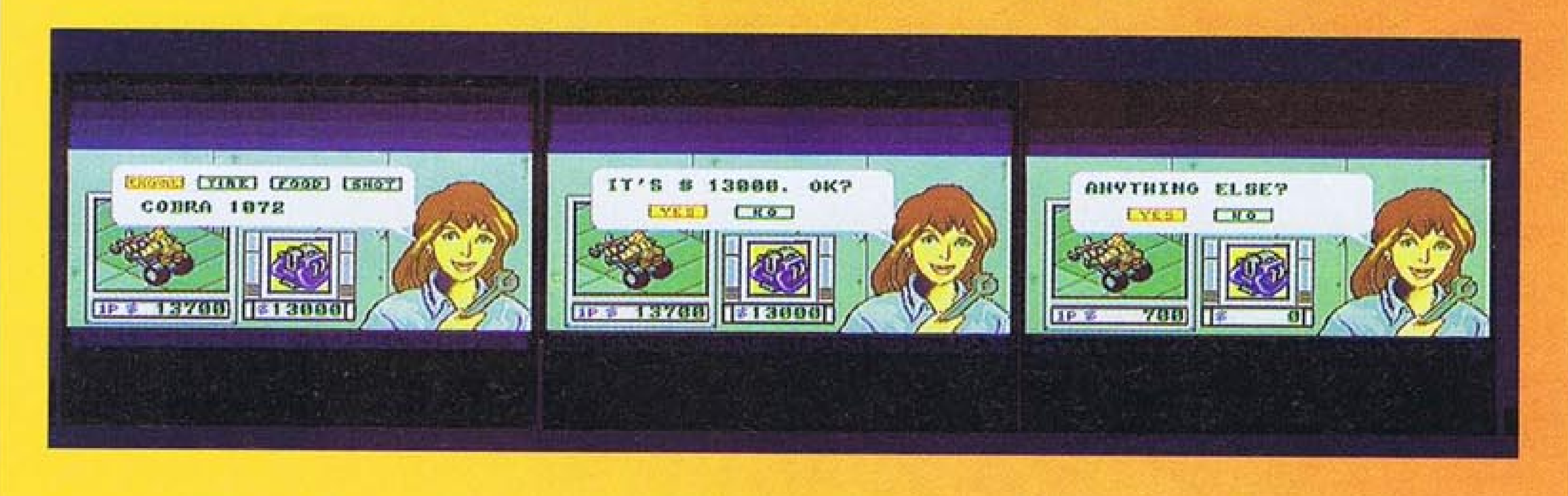




Elige pista. El modo práctica os permite escoger un circuito y darle tantas vueltas como queráis, pero en solitario.

Concesionario Konami Bikers

Ni de la junta de culatas, ni de los manguitos, ni de nada. En este garaje sólo se habla de **motores cada vez más potentes, de neumáticos** que se adaptan a todos los terrenos, de Snickers (una especie de nitros) y de mayor **potencia de disparo para el armamento**. Eso sí, el mercado es el mercado, y si queréis calidad tenéis que pagar por ella. Por eso conviene que **administréis bien los dineros que ganéis**, porque os aseguramos que cuesta trabajo ganarlo y nada desperdiciarlo.





KONAMI
Konami

Megas: **16** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Todo un juego de carreras, pero ¿de qué? Ni idea, porque los vehículos de estos ratones son bastante difíciles de clasificar. Pueden ser motos espaciales.

• Desarrollo:
El modo principal se reparte en series de cinco carreras. Y si acabáis entre los tres primeros clasificados, pasáis a la siguiente ronda.

• Tecnología:
Lo mejor, el aspecto de los treinta circuitos, detallados hasta el límite. El modo dos jugadores se desarrolla a pantalla partida (split screen).

• Duración:
En cuanto le cojáis el tranquillo, sólo participar en el nivel difícil podrá poneros algo nerviosos. El resto no os dará demasiada guerra.

GRAFICOS 90
La estética dibujo animado se combina con unos circuitos de excelente calidad.

SONIDO 89
Música cañera durante las carreras, voces digitalizadas y efectos de todo tipo.

MOVIMIENTO 85
Rápido y suave, aunque a veces un pelín difícil de controlar.

JUGABILIDAD 85
Eso de utilizar todos los botones se pone cuesta arriba, pero ya veréis como al final os deja jugar muy bien.

ENTRETENIMIENTO 88
Adictivo y asequible, sobre todo si se gasta el dinero con cabeza. Por la parte de la serie animada, imaginad la repercusión.

Opinión Por **Tatoover**

El de Konami sigue la estela marcada por otros títulos de este tipo, pero se destapa como un gran cartucho a medida que lo vamos conociendo y aprendiendo sus técnicas. Los detalles de los circuitos están muy cuidados y eso compensa el incómodo manejo que supone utilizar botones + acelerador. Además, pocas veces habréis visto un grupo tan insólito y divertido como el que se reúne antes de cada salida.

Recomendación
Para gente hábil. Aficionados a la velocidad consolera y series animadas.





Entra de lleno en el futuro
HOBBY CONSOLAS
Año IV Número 40 · 395 Pesetas
SUPLEMENTO ESPECIAL
Nuevas Tecnologías
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
SATURN, CADA DÍA MÁS CERCA
Así es el primer juego para la futura consola de Sega
VIRTUA FIGHTER
1995
HOBBY CONSOLAS
Hitech
Juegos pioneros. Así son los primeros títulos para los nuevos sistemas
Año I Enero 1995 Suplemento gratuito
Hacia una nueva generación
Bienvenidos al futuro del entretenimiento interactivo
Empieza con Hi-Tech el Año Nuevo de las consolas
Este mes no puedes dejar escapar la oportunidad de descubrir los primeros juegos para las máquinas del 2000. Búscalos en nuestro suplemento especial Hi-Tech.
Y para que empieces bien el año, te regalamos tres calendarios de bolsillo, para que lleves a Hobby Consolas siempre contigo
No lo dudes, este mes ponemos en tus manos el futuro más alucinante.
HOBBY PRESS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Un paseo en Modo 7. *Realizáis estos espectaculares viajes para trasladaros de una fase a otra. Aparecen también como nivel de bonus.*

Cine, libros y fantasía para lo último de Virgin

Cuando el joven Richard entró en aquella biblioteca, no imaginaba que el destino le deparaba su entrada en el **mundo del Guardián de las Palabras,** después de haber sido convertido en personaje de dibujo animado. Así pasaría a la historia como protagonista de **The Pagemaster,** el último videojuego de la casa **Virgin,** inspirado a su vez en la última película del inefable **MacCaulay Caulkin.**

¿Qué tiene que hacer ahora para volver al mundo real? Pues basta con que encuentre **ocho pases de biblioteca** distribuidos entre tres mundos: **el del Horror, el de la Aventura y el de la Fantasía.** Bueno, tres mundos que se dividen después en un montón de niveles cada uno, así que ya os podéis imaginar que la cosa tiene su factor laberíntico. Además, **la aventura está llena de plataformas** que se caen, se mueven o están habitadas por infames enemigos, así que poned vuestros reflejos a punto si queréis alcanzar **el libro que marca la salida de cada nivel** (y no siempre se encuentra de forma fácil). Eso sí, si llega el caso de haber entrado en todos los niveles sin que hayáis encontrado las ocho tarjetas, siempre podéis volver sobre vuestros pasos y entrar de nuevo en cualquier nivel.

Así es la dura apuesta que os propone Virgin. Sólo si la superáis, volveréis al mundo real.





Un mundo de miedo. *Fantasmas, monstruos, brujas... los enemigos del Mundo del Terror hacen honor a su nombre.*



VIRGIN I.E.
Probe Software

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

- **Tipo de Juego:**
Este invierno se llevan las plataformas con cierto toque peliculero y una dosis importante de acción. Pagemaster es un buen ejemplo de moda.

- **Desarrollo:**
MacCaulay "Pagemaster" Caulkin debe buscar ocho pases de biblioteca a lo largo de los más de 30 niveles en que están divididos los tres mundos del juego.

- **Tecnología:**
Los viajes en Modo 7 que se marca el protagonista a bordo de un libro, son lo más destacable de un juego con niveles y decorados para parar un tren.

- **Duración:**
¿Queréis saber un secreto? Nos lo hemos acabado en apenas dos días. Y para colmo, sólo tiene un nivel de dificultad, así que...

GRAFICOS — **84**
Al protagonista le falta definición, pero enemigos y escenarios elevan el nivel.

SONIDO — **88**
Una banda sonora excelente, con brillantes melodías y sonidos FX a tono.

MOVIMIENTO — **74**
El chaval es ágil, pero jamás obedece en los saltos. Incontrolable como pocos.

JUGABILIDAD — **69**
Demasiado fácil para artistas como vosotros. Se echan de menos algunos niveles más de dificultad.

ENTRETENIMIENTO — **80**
Comienza en plan adictivo y desafiante, pero pierde interés conforme nos acercamos al final. Faltan alicientes de peso.

Opinión

Por **Tatoover**

Esta es la historia de la decepción causada por un juego a priori interesante, con un planteamiento atractivo, multitud de escenarios diferentes y el dinamismo de un excelente Modo 7 en algunos pasajes. Una pena que el interés decreciente de las fases (es excesivamente repetitivo) y la corta duración de la aventura (¿dónde están los niveles de dificultad?) echen abajo un proyecto que aspiraba tan alto.

Recomendación

Para plataformeros principiantes y coleccionistas de conversiones peliculeras.

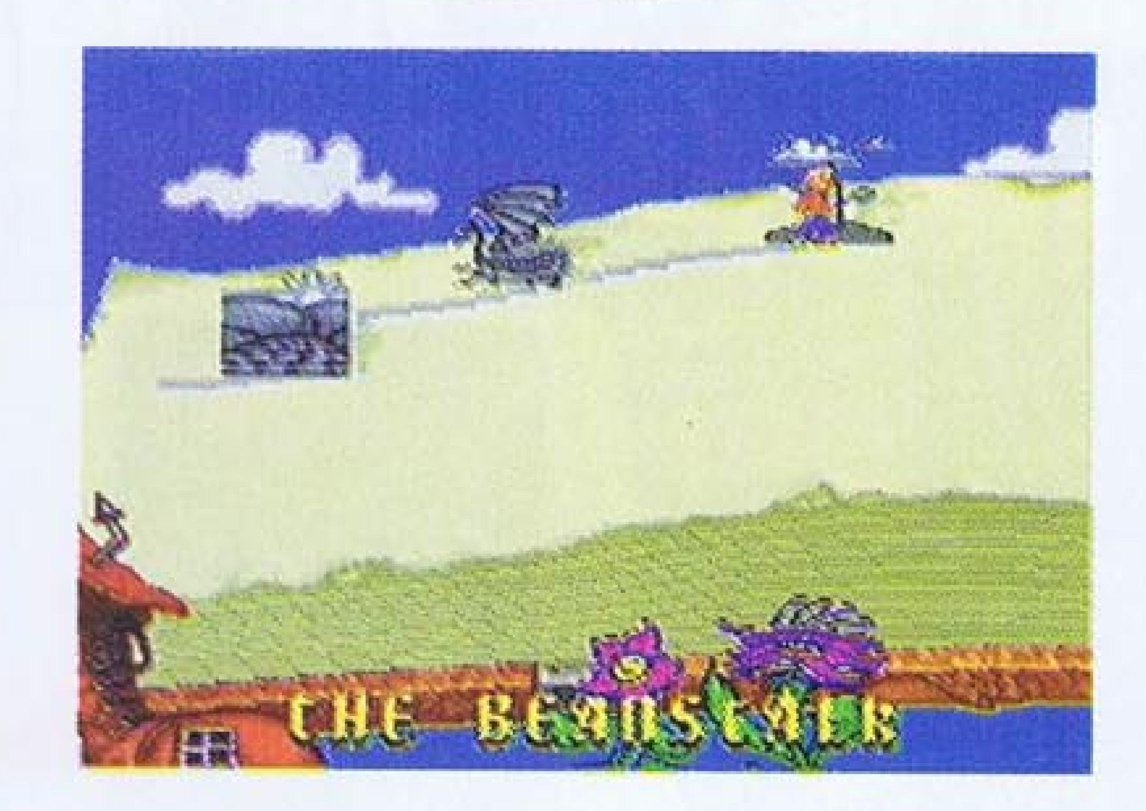
78

El secreto está en los ítems



Los ítems juegan un papel fundamental en esta aventura. Los hay de todo tipo, desde una **sustancia pegajosa** *para moverse por los techos o una* **bolsa para lanzar magias**, *hasta* **un reloj o un libro** *que sirven de entrada a sendas fases de bonus. Además, sirven de escudo salvavidas, así que no los perdáis de vista.*





A través del libro. *Los niveles aparecen sobre un libro. Muchas veces podéis elegir varias rutas distintas para avanzar.*





Amado pase. *Éste es el aspecto que tienen los pases de biblioteca que debéis encontrar. ¡Que no se os escape ninguno!*



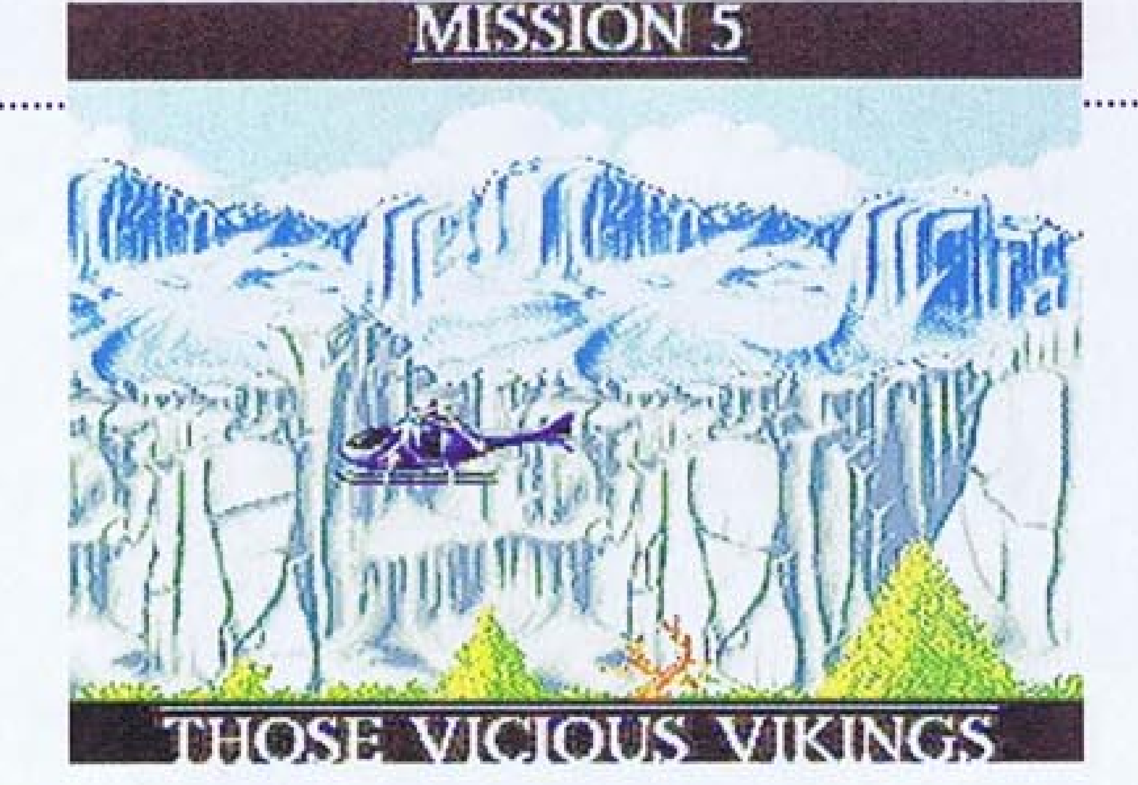
SUPER STARS

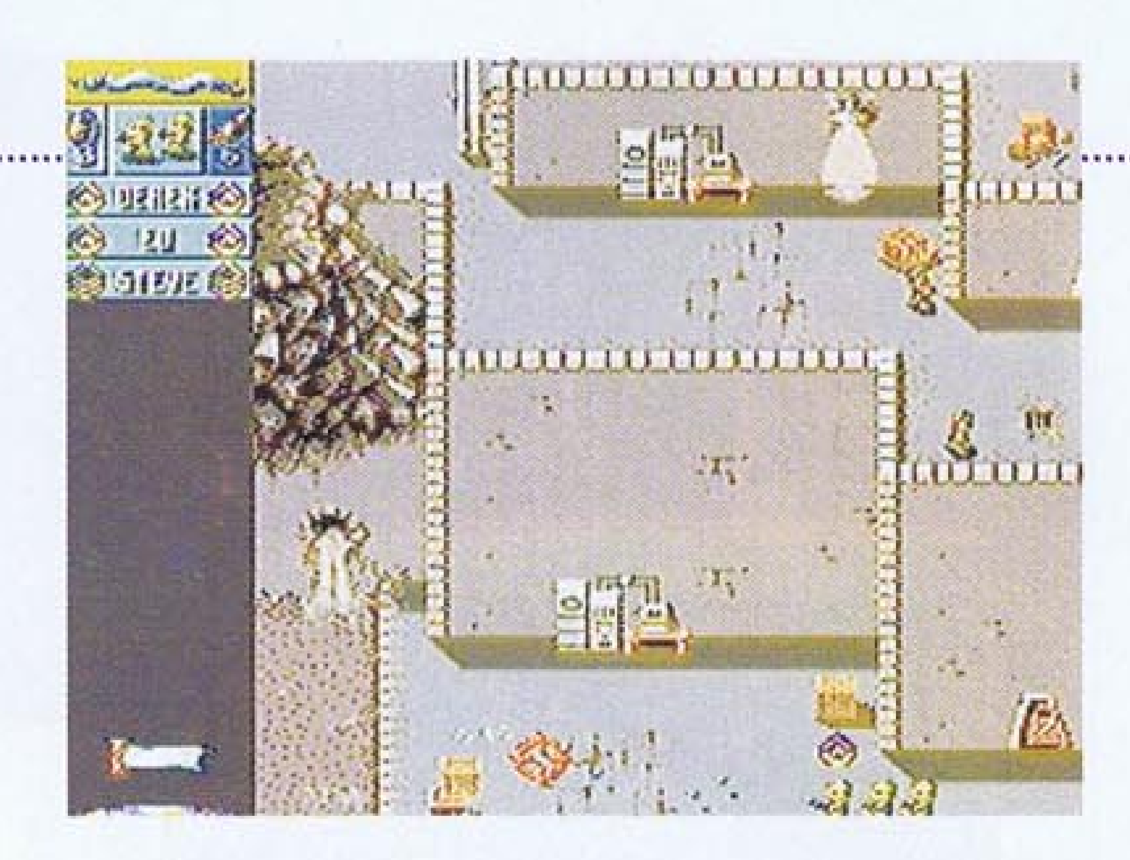
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

¡Atención reclutas! Acabáis de entrar en la División Acorazada Nintendo, bajo el mando del Capitán Virgin, y os toca enfrentaros al período de instrucción más terrible que se recuerda en este ejército: las **maniobras Cannon Fodder**.

Por delante tenéis **40 misiones** que cumplir, dividida cada una de ellas en varias escaramuzas. Antes de partir se os comunicará el objetivo, ya sea acabar con los **soldados enemigos, destruir sus instalaciones, proteger civiles o rescatar rehenes**. También se os dejará claro quiénes serán los elegidos para el combate, y esperamos que deis la talla, que seáis rápidos, fieros y que os alejéis en la medida de lo posible de las cajas de pino.

Mientras estéis aquí tendréis que **destruir casas con granadas, lanzar misiles antitanque** y conducir **jeeps, helicópteros** o vehículos para la nieve. Todo vale con tal de que cumpláis vuestra misión. Aunque sólo quede uno. De lo contrario, tendréis que dejar paso a nuevos compañeros. Así que poneos el casco, embadurnaos la cara con barro, cargad vuestros rifles y tened cuidado ahí fuera.



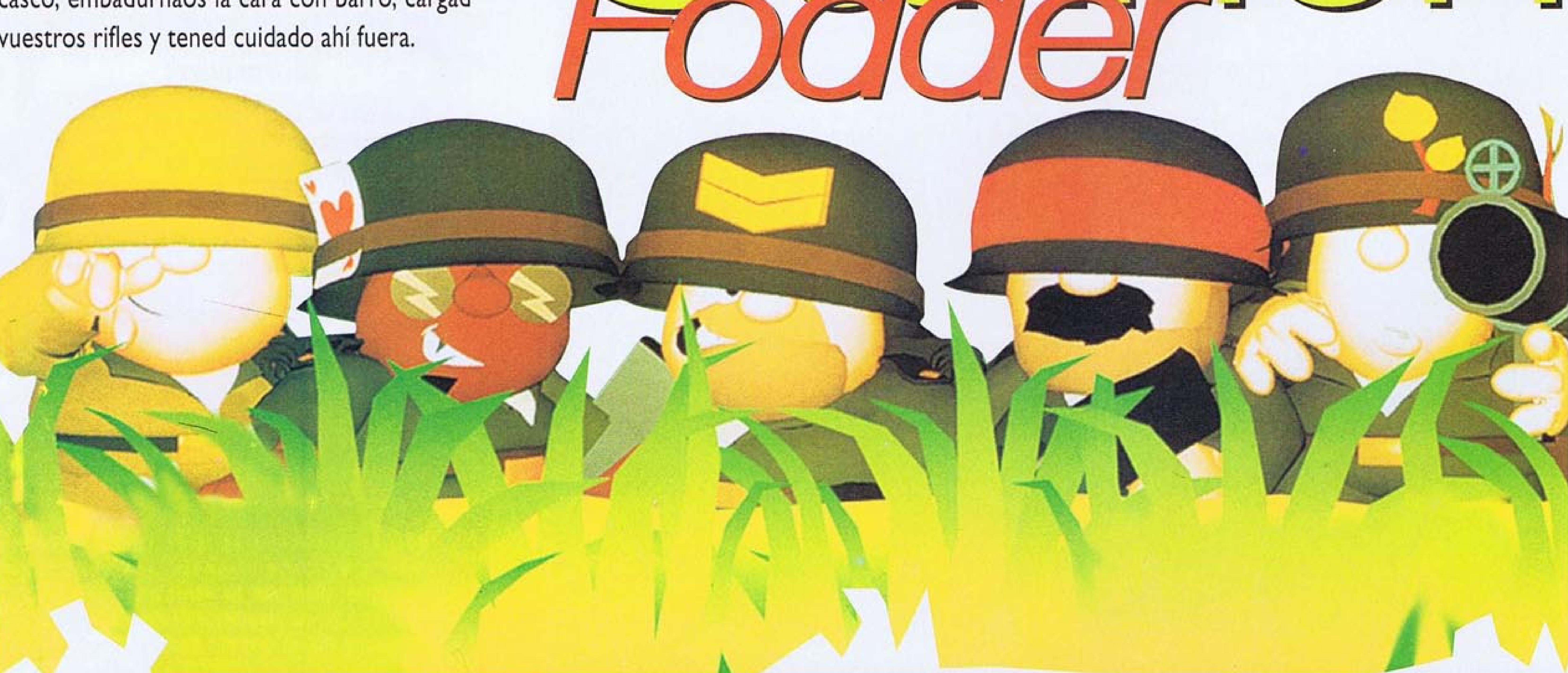




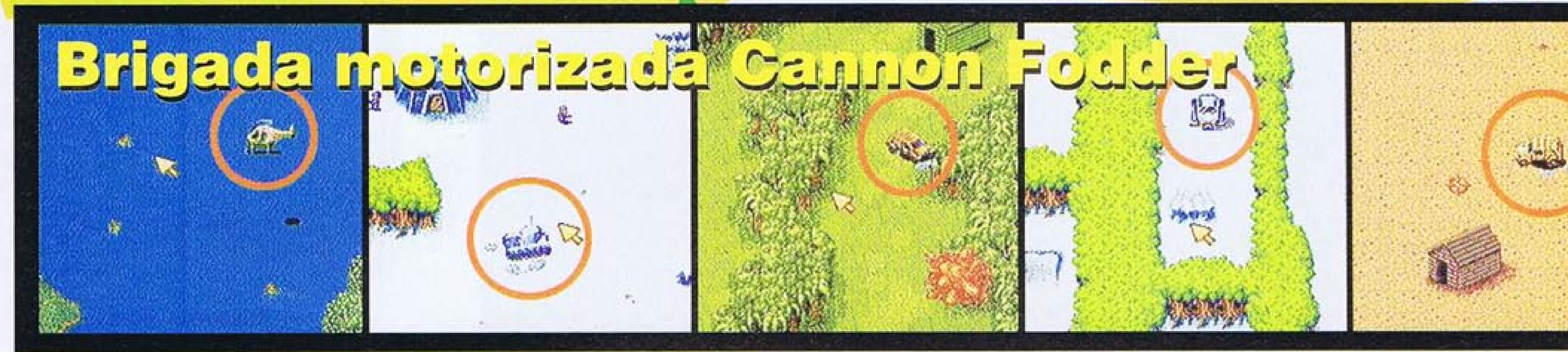


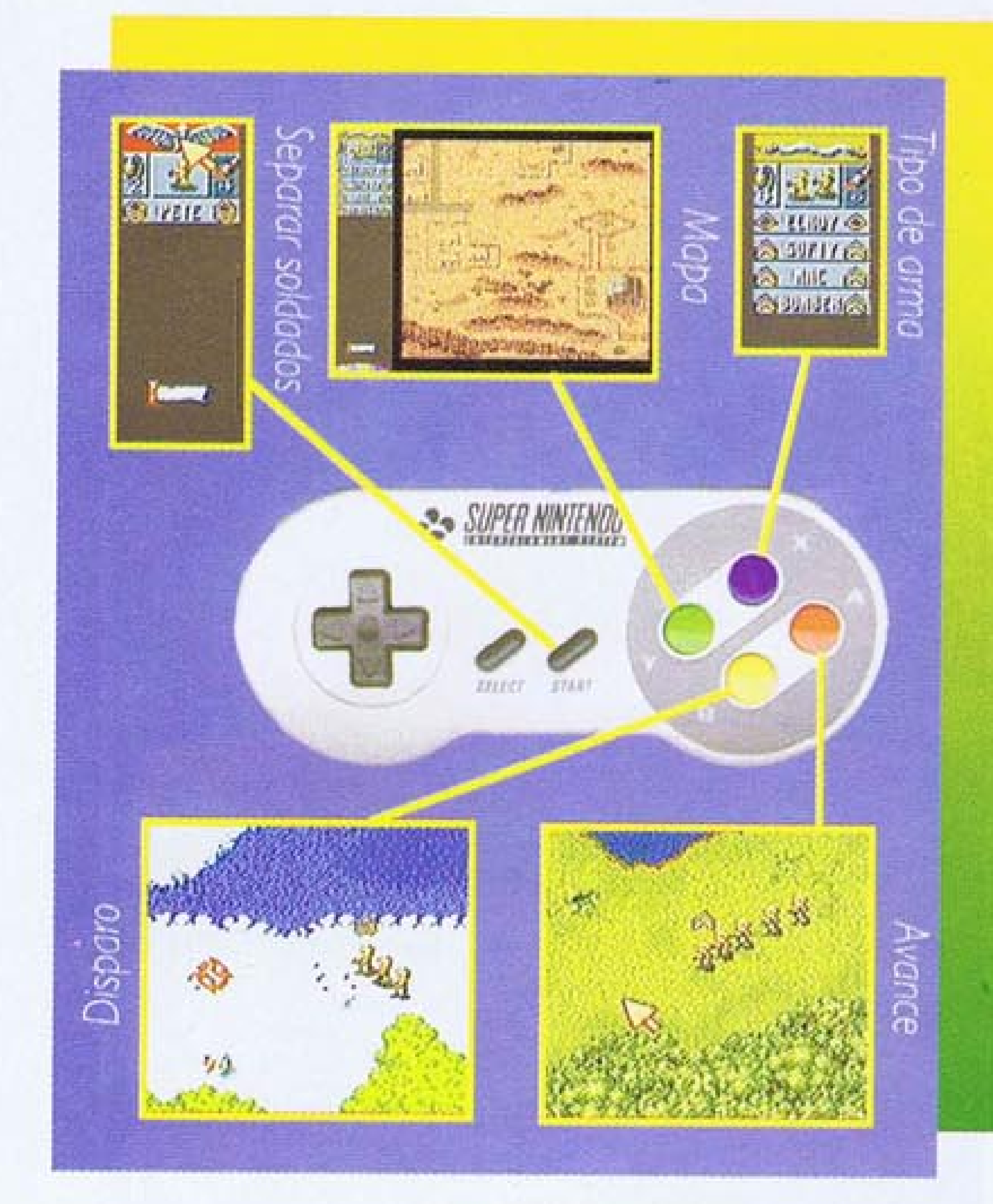
¡Más pantallas, es la guerra!

Cannon Fodder



*No siempre la **infantería** protagoniza todos los combates. En Cannon Fodder también podéis luchar con **helicópteros, tanques, jeeps**, etc.*





¿Quién está al mando?

Manejarse sobre el escenario de combate en **Cannon Fodder** *es más fácil de lo que parece en principio. Las acciones básicas son:* **avanzar por medio de un cursor** *que indica el lugar hacia el que se dirigen los soldados, y* **disparar a través de un punto de mira** *que sustituye al cursor (***no se puede avanzar y disparar al mismo tiempo***). Además, podéis obtener un* **mapa general de la fase***, distribuir a los soldados (dejar a uno en un punto y avanzar con los otros, por ejemplo) y* **cambiar de arma** *siempre que antes hayáis recogido la munición correspondiente (se pueden usar* **granadas y misiles***). La guerra es* **así de fácil** *en una Super.*

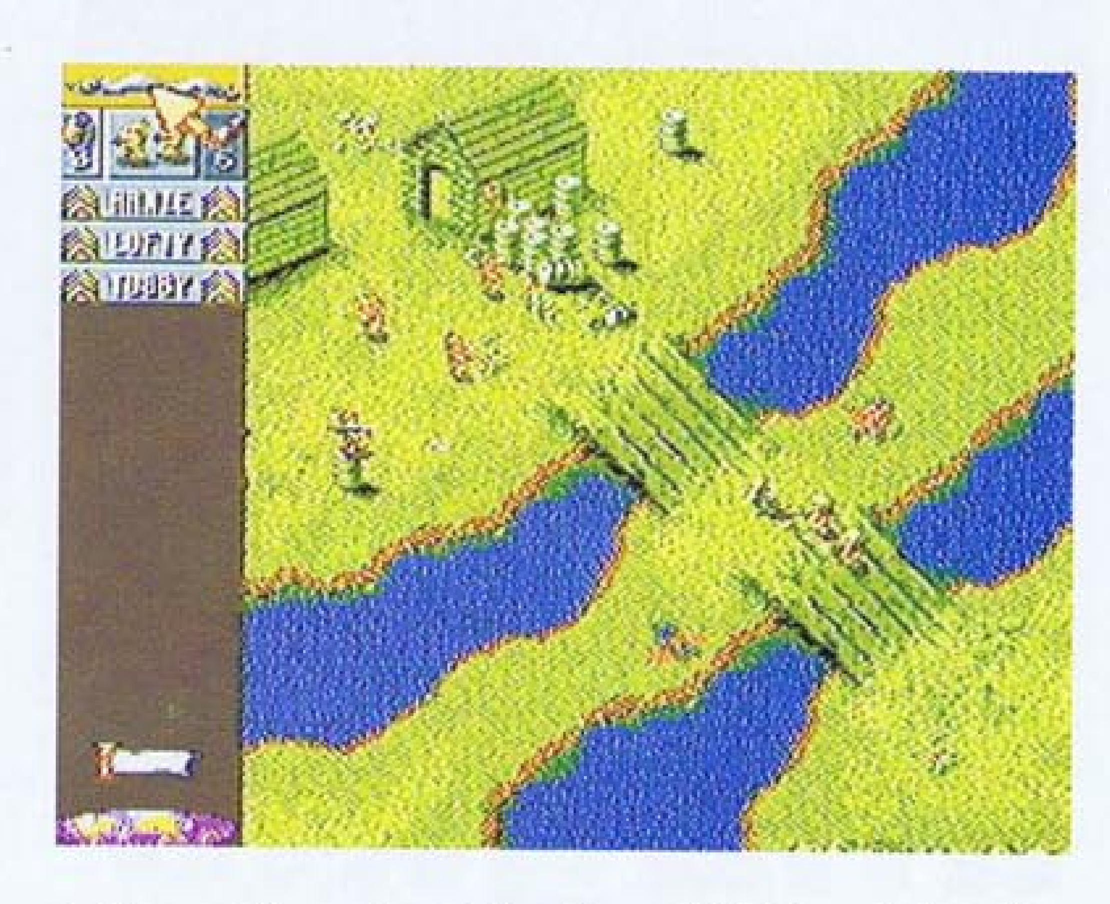


ESTÁ EN ACCIÓN

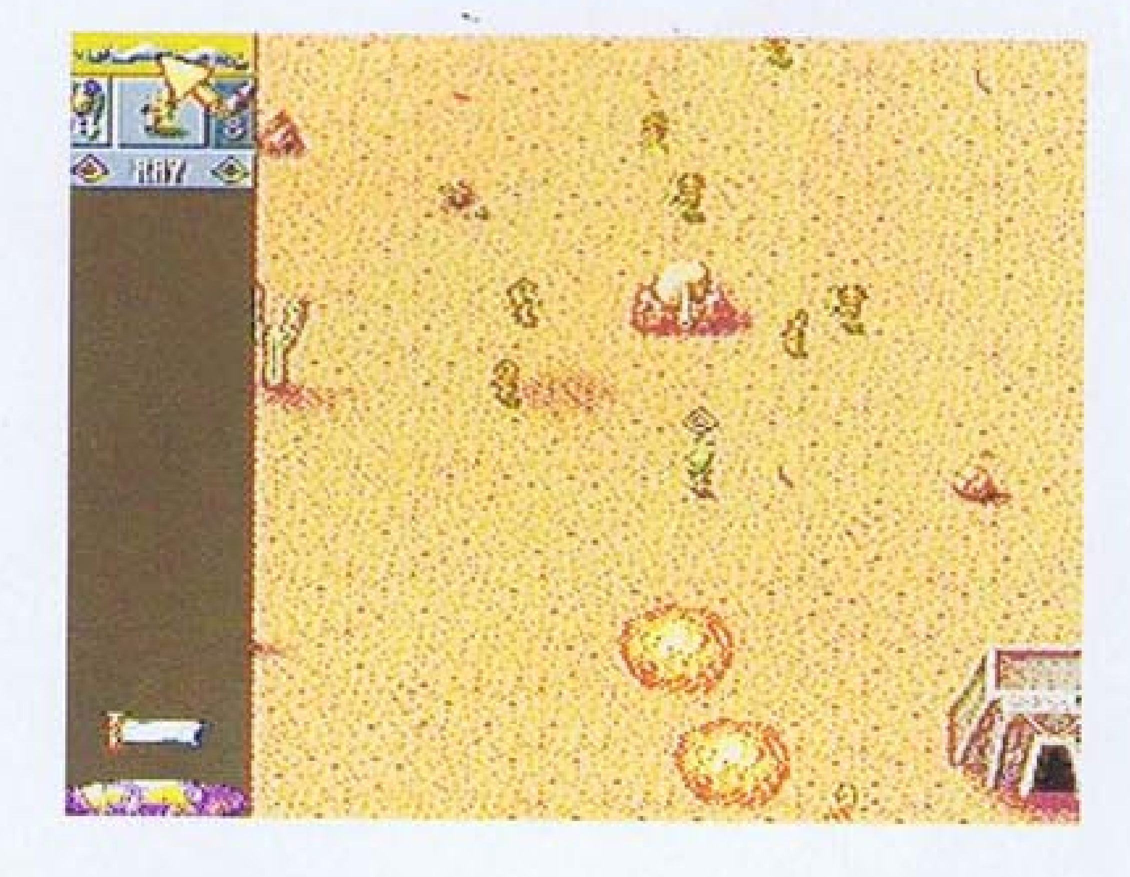
- *¿Pero cuántos niveles hay aquí?*
- *La autonomía de movimientos.*
- *Los diferentes vehículos.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- *La repetición de situaciones de juego.*
- *¿El tamaño de los sprites?*



Información en pantalla. *El menú de la izquierda indica el rango de los participantes en la batalla y las armas disponibles. ¿Os imagináis para que sirve la bandera blanca?*







Desaparecido en combate. *Si el enemigo consigue acabar con todos los soldados, podéis dar por fracasada la misión. Así que intentadlo de nuevo e id con cuidado.*



Objetivo cumplido. *Lo que tenéis que hacer va desde acabar con todos los soldados enemigos a proteger civiles, pasando por destruir las instalaciones del adversario.*



VIRGIN INTERACTIVE
Panel Comp/Sensible

Megas: **16** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
¿Te crees un buen soldado? Ahora tienes la oportunidad de poner a prueba tu calidad como estratega y tu rapidez apretando el gatillo.

• Desarrollo:
40 fases divididas en subniveles. Un puntero para moverse por el mapeado, una mirilla para disparar y distintas opciones para construir tu propia batalla.

• Tecnología:
Pues nada especialmente destacable. Bueno, sí, la gran cantidad de escenarios distintos que almacena el juego en su elevadísimo número de misiones.

• Duración:
Aquí sí que os da para hacer la carrera militar, porque el nivel de dificultad se eleva un montón a poco de empezar. Y 40 fases dan para mucho.

GRAFICOS — **81**
La variedad y el colorido de los decorados dan la cara por unos sprites diminutos.

SONIDO — **83**
Efectos muy realistas y ausencia total de música durante los combates.

MOVIMIENTO — **77**
Bastante limitados por el tema del puntero y del tamaño de los personajes.

JUGABILIDAD — **76**
Hasta ahora, nunca le habíamos encontrado sentido a aquéllo de "¡esto es un infierno!" que decía Rambo.

ENTRETENIMIENTO — **75**
Al principio resulta novedoso, pero tanta fase haciendo lo mismo termina en monótonas sensaciones.

Opinión
Por **Javier Abad**

Pese al éxito obtenido en el resto de formatos para los que se ha editado, siento decir que Cannon Fodder sigue sin llenarme. ¿Porqué? Veréis, en las primeras fases la idea se hace original y divertida, pero luego cambia a repetitiva después de unas cuantas misiones. Y ése es el principal fallo. Salvaría la novedad del planteamiento, el enorme número de misiones y la fidelidad de la conversión a la Super.

Recomendación
Para espíritus bélicos y amantes de la puesta en escena Sensible Soccer.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

La **secuela ya está aquí**, pero esta vez va por libre. **Jurassic Park 2** empieza justo donde el libro de Crichton deja que pensemos. Y presenta una lucha enconada entre los que creen que hay que proteger el patrimonio de la atracción y los que se empeñan en hacerse con las suficientes muestras como para duplicar el contenido. **Se nos fue el halo de investigación** y sorpresa de la primera mitad, para adentrarnos en una línea **Aliens, con más acción y sin libro**, película ni Spielberg.

JP2 subtitula **El Caos Continúa**, aunque para ser sinceros debería ser "Empieza la fiesta". Y es que los datos cantan. **Defunción para la perspectiva aérea** y bienvenida a una buena línea horizontal con scrolles donde hacen falta, que suplica armamento más que buenos modos. Seis serán los tipos de proyectiles con los que tu mismo y un amiguete podréis convencer al dinosaurio y a **Byosin** de que eso no está bien. Habéis leido bien, **dos colegas simultáneamente** para **seis misiones** sin orden que os enfrentarán a niveles de dificultad prodigiosos. Imposibles, sin quedarnos cortos. **Todo mata, todo toca**, hay criaturas ultraresistentes, armas que sólo cuentan en determinados objetivos y sólo una mínima barra de energía para sobrevivir. Y una vida "only".

Con todo, el cartucho es magistral y sobrelleva muy bien lo de la segunda parte. También en técnica donde, a una intro animada, Ocean añade **dolby sorround**, efectos sonoros muy puestos y un esquema de animaciones plagiadito de la serie Alien. Los gráficos acompañan, la ambientación es formidable y sólo precisarás habilidad para hacerlo más jugable.



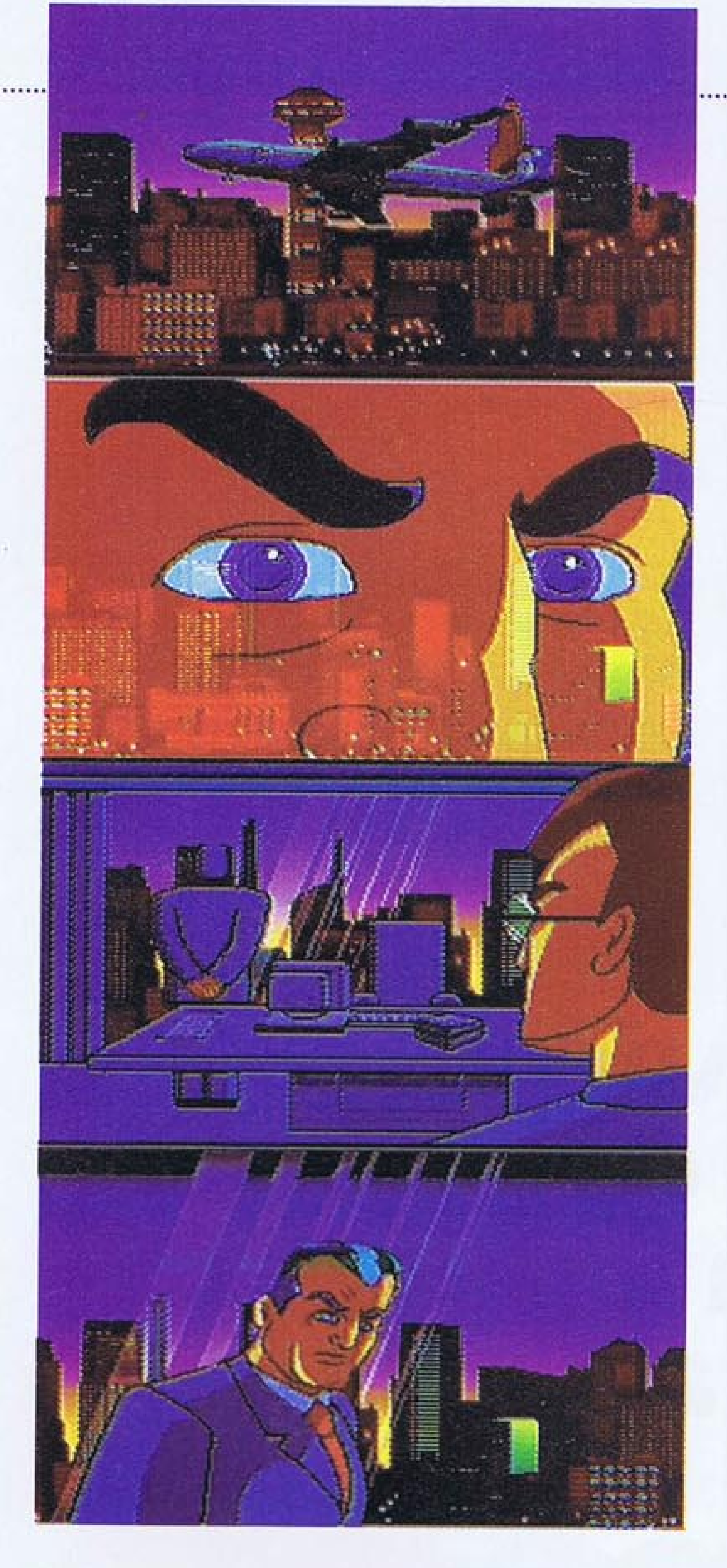






Lo que el libro de Crichton se imaginó

JURASSIC PARK II

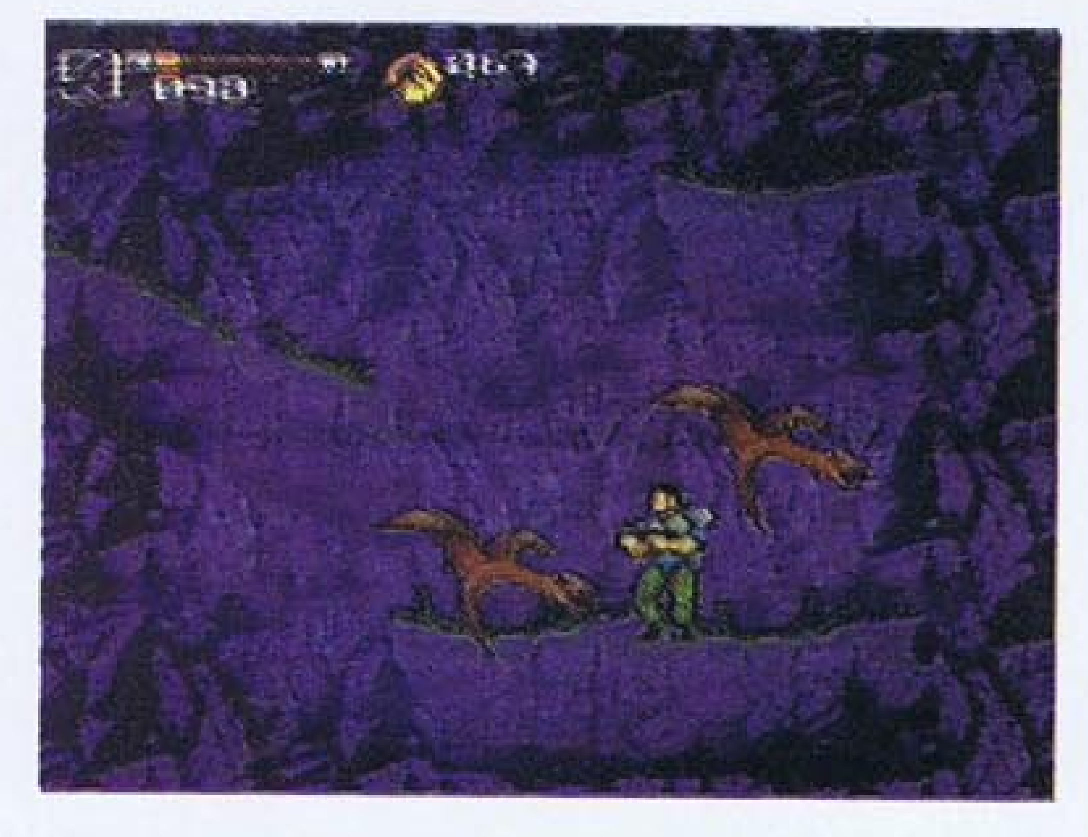


Ya hay guión para la próxima de Spielberg. *La intro animada de Ocean en JP2 resulta brillante y clarificadora. Pone al día del nuevo argumento, de lo que está a punto de ocurrir y demuestra de lo que es capaz una Super 16 bits.*







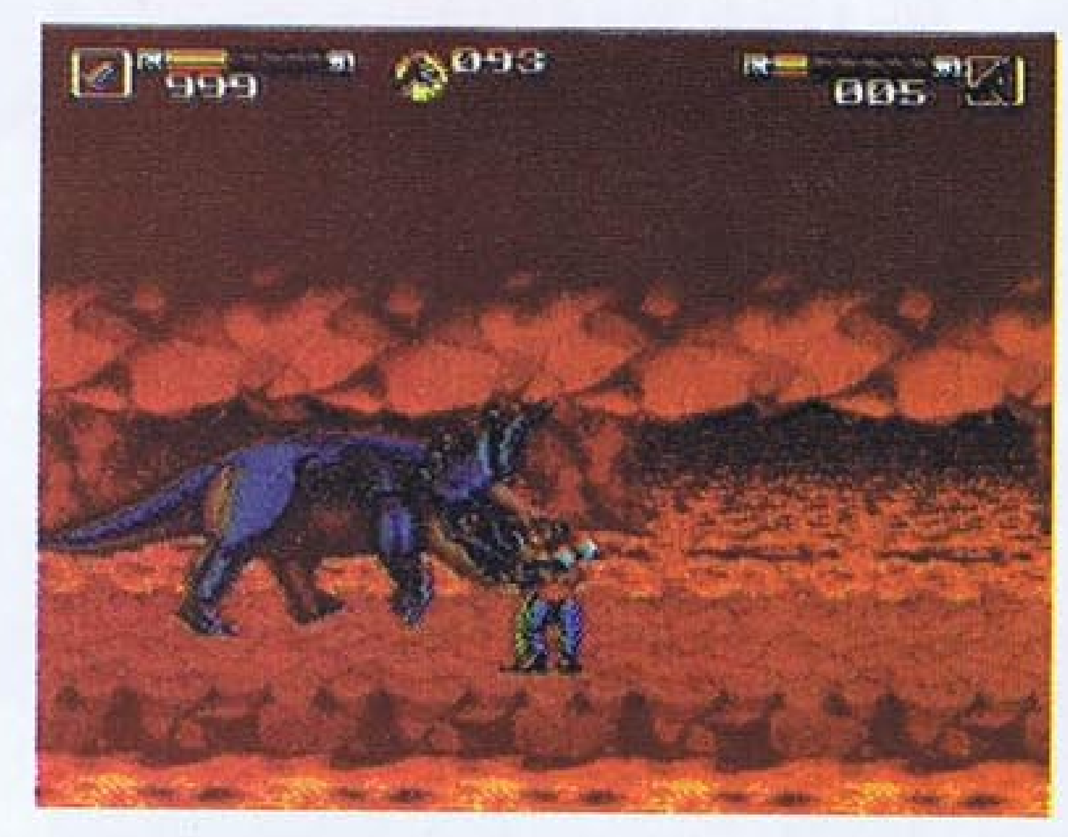


Cuevas oscuras. *En lo más alto de la montaña, las cuevas parecen el refugio más asequible. Ya veis que sólo parecen.*





Un enemigo final. *No todos los dinosaurios son malos en JP2, los científicos de la competencia llegan dispuestos a todo.*







SONY IMAGESOFT
Ocean

Megas: **16** Vidas: **1**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Un buen cartucho de acción con algo de plataformas que no asustan pero cuentan. Los disparos mandan y los saltos te obligan a andar con ojo.

• Desarrollo:
Seis misiones sin orden de cumplimiento. Se puede empezar por la primera o por la última. En el interior, selva, subsuelo y montaña, todo laberíntico.

• Tecnología:
El sistema "Dolby Sorround" envuelve nuestras tibias orejeras y luego hay que agradecer "el alarde" que permite dos jugadores simultáneos en pantalla.

• Duración:
La dificultad es incontestable, las vidas limitadísimas, casi no hay ítems para recuperar energía y encima las continuaciones reenvían al comienzo.

GRAFICOS — **89**
Apabullan escenarios y personajes. Unos, por su ambientación, otros por el detalle.

SONIDO — **90**
Envolvente y misterioso. A veces parece una película de terror bañada en dolby.

MOVIMIENTO — **88**
Saltos, carreras y ejercicios de equilibrista. Hay poco, pero lo poco queda bordado.

JUGABILIDAD — **89**
Podría ser altísima, pero la dificultad cuarta el sobresaliente. Queda el mensaje esperanzador de que se deja coger el aire.

ENTRETENIMIENTO — **90**
El cambio de estrategia por acción ha surtido efectos muy benévolos en un cartucho que arriesgaba más de la cuenta.

Opinión
Por **Giancarlo Vialli**

Todo correcto a simple vista, brillante incluso. La continuación de libro, película y juego de éxito tenía que ser así. Ocean, que se ha aupado sobre sus propias limitaciones, ha creado esta vez en lugar de versionar. Acción a raudales y una música espeluznante habrían bastado. Se ha buscado además argumento, verosimilitud en los dinosaurios, una opción simultánea de lujo y misiones por resolver.

Recomendación
Fanáticos del dinosaurio y gentes capaces y muy hábiles. Todos los públicos.

90

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

En vista del espacio de texto que han dejado a este humilde redactor para hablar de Batman & Robin ,he decidido ponerme innovador. ¿Qué tal si, en lugar de contar historias, **describo cómo es cada fase**? Pues ahí va:

- **Amused to Death**: Mucho beat-'em up para una fase con Joker como invitado final.
- **No Green Peace**: Con la aparición estelar de Hiedra Venenosa y sus plataformas.
- **Fowl Play**: Robin, una buena dosis de estrategia y... el Gran Pingüino.
- **Tale of the Cat**: Batman Vs Catwoman.
- **Trouble in Transit**: Al volante de su Batmóvil y contra Two Faces.
- **Perchance to Scream:** Scarecrow convierte a todos en criminales.
- **Riddle me This**: Laberintos y unos cuantos acertijos de por medio.
- **The Gaunlet**: Los supervillanos se han escapado del Arkham Asylum, y nuestro héroe tiene que enfrentarse a todos uno tras otro.

ESTÁ EN ACCIÓN

- *Gráficos exactos a la serie de dibujos.*
- *Que en el juego se den cita todos los enemigos de Batman.*



NO ESTÁ EN ACCIÓN

- *Que algunos tramos sean tan difíciles.*
- *Que juegazos así tengan menos éxito que otras "joyas" del marketing.*





Ya has visto la serie de dibujos, ahora ¡atrévete a jugarlo!













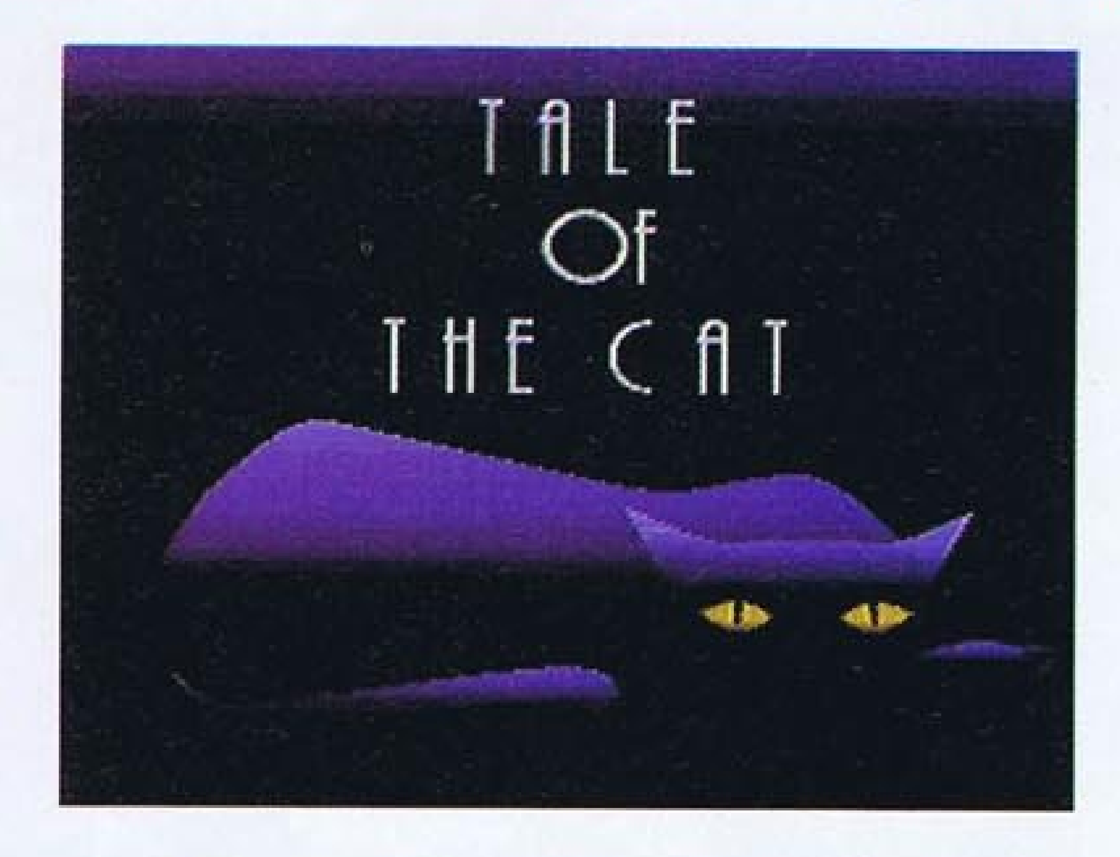








¿Y Robin? Pues, pese al título del juego, su papel en la acción se limita a algunas conversaciones con Batman.



No falta ninguno. Todos los enemigos del Hombre Murciélago tienen su fase correspondiente en este gran cartucho.

Armado hasta los dientes

Puede usar una **linterna, bombas de humo, gafas de rayos X**, explosivos plásticos, una cuerda en plan liana y hasta 4 armas más, pero no es Stallone. ¿Quién es? (Solución: Es **Batman** y actúa seleccionando el ítem correspondiente con el **botón X** y después el **A**).





Hablando se entienden los héroes. Y si no, pues a bofetadas, que eso es lo que le espera al Pingüino tras el diálogo.



Adivina... La variedad de situaciones es constante en el juego. En esta fase, Acertijo plantea varios enigmas a Batman.

Sus diez mejores enemigos





KONAMI
Konami

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
De todo un poco. Una mezcla de las que hacen afición: mucho beat-'em up, algo de plataformas, también estrategia, fases de conducción,...

• Desarrollo:
Cada fase se presenta como un episodio totalmente independiente de las demás. Son ocho, y son igualitas a los capítulos de "Batman, the Animated Series".

• Tecnología:
El mayor mérito está en haber conseguido gráficos exactos a los de la serie televisiva. El Modo 7 tampoco podía faltar a la cita.

• Duración:
El sistema de passwords ayuda, pero el que se lo acabe de un tirón que nos llame para que le podamos felicitar. Te costará más de la cuenta.

GRAFICOS — **89**
Puro dibujo animado. Estética años 40 y mil personajes diferentes en acción.

SONIDO — **88**
Banda sonora original tomada de la serie. Y una atmósfera ideal de juego.

MOVIMIENTO — **88**
Manejamos nueve bat-armas y las animaciones son perfectas.

JUGABILIDAD — **87**
Aunque difícil, cada fase afronta un nuevo género y ofrece un aliciente extra para caer embelesado.

ENTRETENIMIENTO — **92**
Originales, variadas, atrayentes y muy divertidas las nuevas aventuras de Batman. Ya queda muy poco por inventar.

Opinión Por **Javier Abad**

Hete aquí un juego de los que entran por la puerta trasera, sin armar escándalo, y al final terminan sorprendiendo a todos. Y es que en Las Aventuras de Batman y Robin se esconde la esencia de lo que debe ser un buen programa: diversión total, un argumento atrayente y original, un planteamiento de progresiva adicción y una técnica notable en todos los aspectos. Konami ha dado en el clavo. ¿Habrá otro Batman?

Recomendación
Para adictos al Señor de la Noche, al vino peleón, a los culebrones,...



SUPER STARS

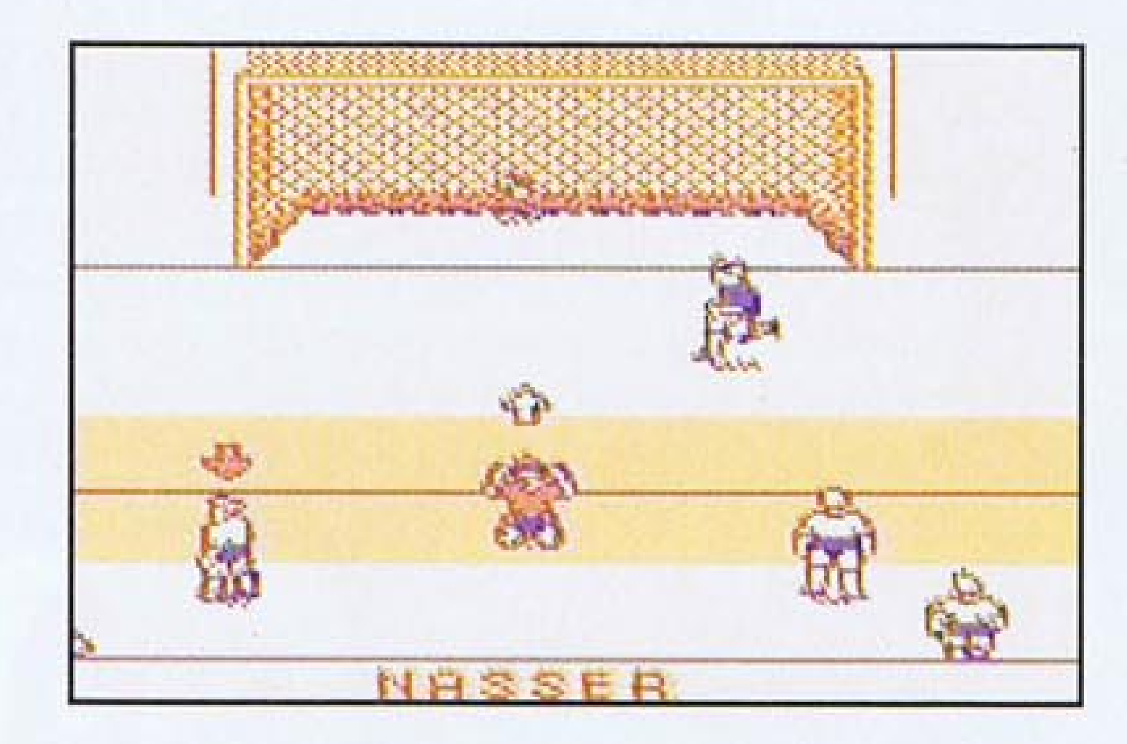
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

La futbolmanía que está invadiendo el país entero parece que también ha hecho mella en **Super Game Boy**. La "culpa" es esta vez de **Soccer**, una versión de aquel **World Cup Striker** que apareció hace unos meses para el Cerebro de la Bestia, y que por lo visto ha quedado muy bien. Tan bien, que podría pasar por **uno de los mejorcitos juegos de fútbol**, si no el mejor, que encontraréis en el **mercado Game Boy**.

De entrada, **su menú de opciones es tan amplio** que cuando has acabado de elegir la última alternativa casi te has olvidado de lo que elegiste al principio. Empezando por **cuatro posibilidades distintas de competición**: partido amistoso, eliminatoria directa, Campeonato del Mundo y la siempre presente modalidad de Liga (con un máximo de ocho equipos). Y siguiendo por la elección del escenario del encuentro (entre los estadios que acogieron el pasado Mundial), duración, condiciones meteorológicas...

En lo que a los equipos se refiere, el menú se compone de **24 selecciones mundiales**, las mejores por supuesto, entre las que no podía faltar nuestra España **con los nombres de los jugadores que todos conocemos**. Bueno, con matices porque la verdad es que alguno que otro ya hace tiempo que no viste la camiseta nacional, pero tampoco se puede tener todo. Y menos si son los nombres correctos.

Si se añade una **modalidad de lanzamiento de penalties** y una **jugabilidad y movimientos más que notables**, convendréis con nosotros que no hemos exagerado al nombrarle **número uno del fútbol portátil.**

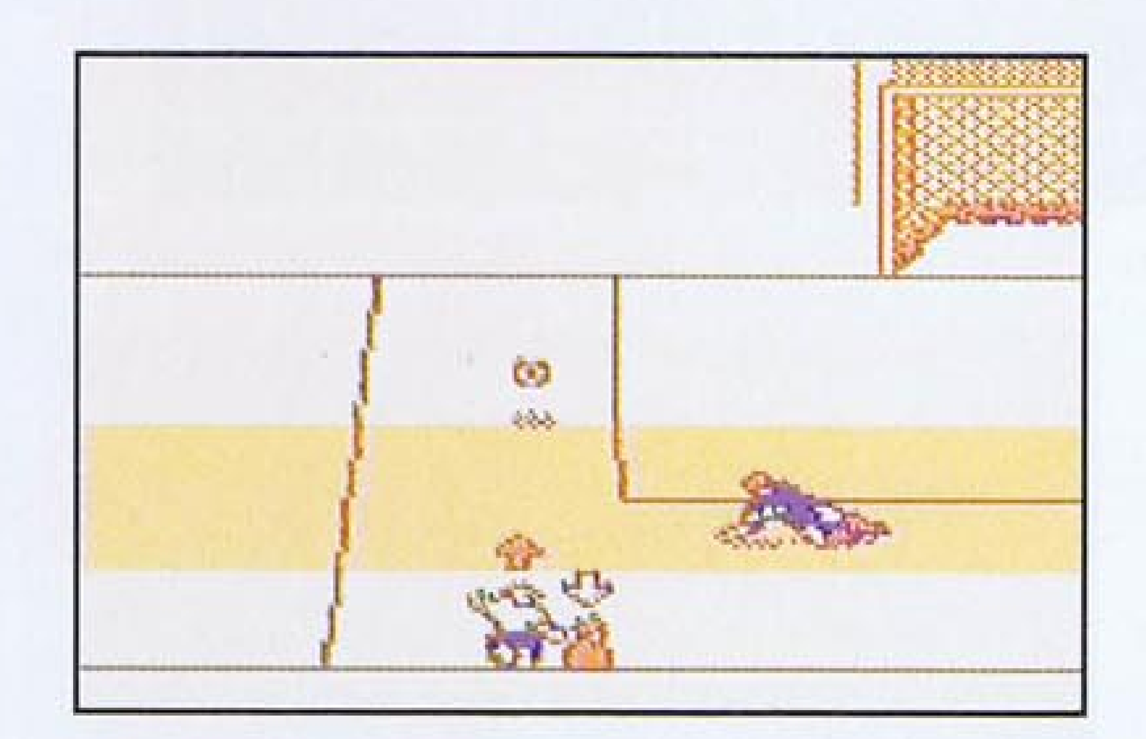


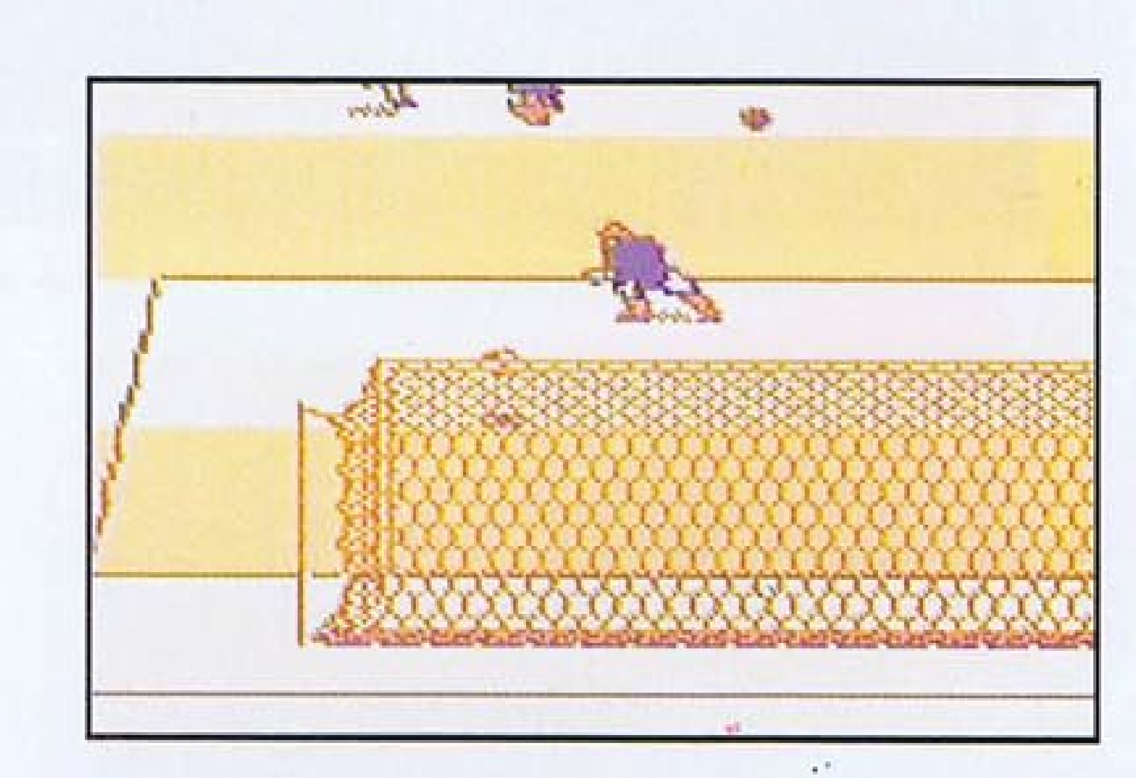
La salsa del fútbol. *Los jugadores celebrarán el gol de esta guisa en cuanto consigáis marcar. La alegría está justificada, porque perforar la meta contraria no es cosa sencilla.*



Un fútbol para Super Game Boy

SOCCER





Completo abanico de opciones



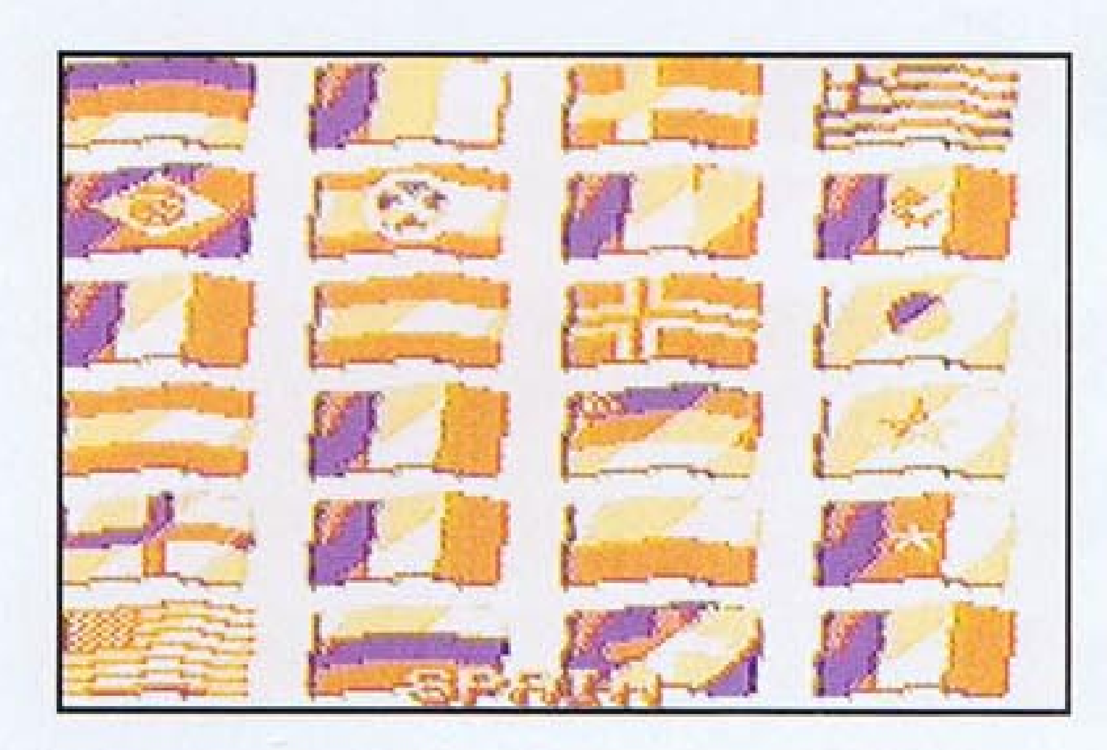
La **variedad de opciones** *es, sin duda, el apartado más destacado de Soccer. Las hay para parar un carro: desde* **escoger la competición** *en la que deseáis participar hasta elegir* **la intensidad del viento, la diferente velocidad de los jugadores o la habilidad de los porteros** *bajo los palos. Casi nada. Pero si queréis más aún, también podéis* **variar las tácticas** *de los equipos y* **realizar las oportunas sustituciones.** *En fin, todo un lujo.*



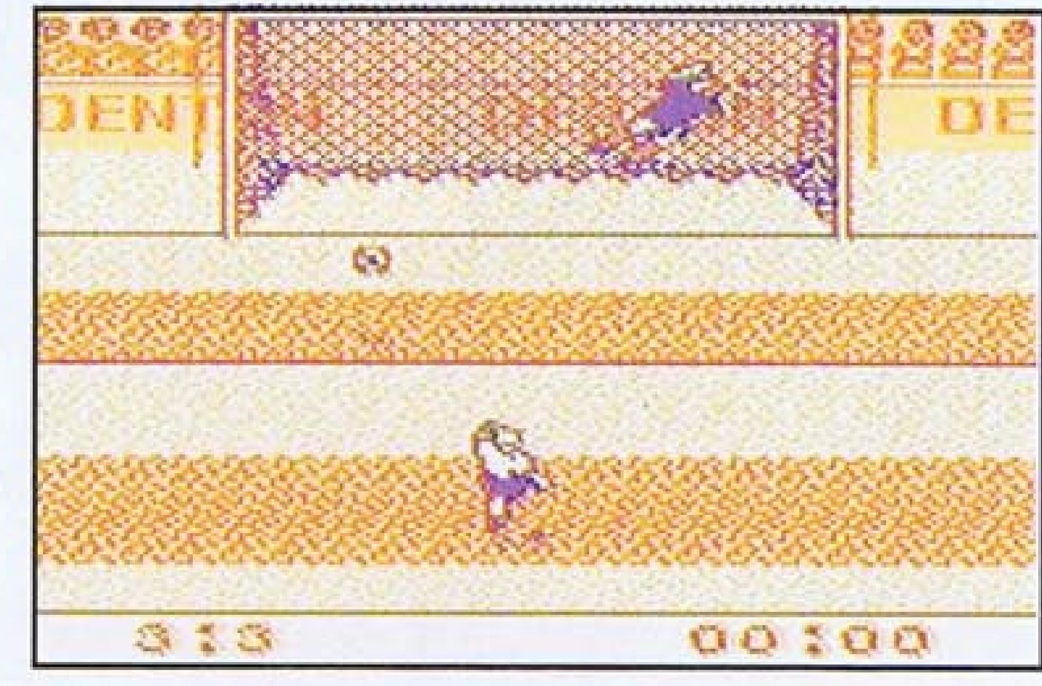
• El amplísimo menú de opciones: puedes elegirlo casi todo.
• El buen nivel de jugabilidad.



• El scroll es algo lento.
•El tamaño de los sprites: deberían ser un poco más grandes.



***Sólo las mejores.** Las 24 mejores selecciones están a vuestra disposición para que participéis con la que más os guste.*

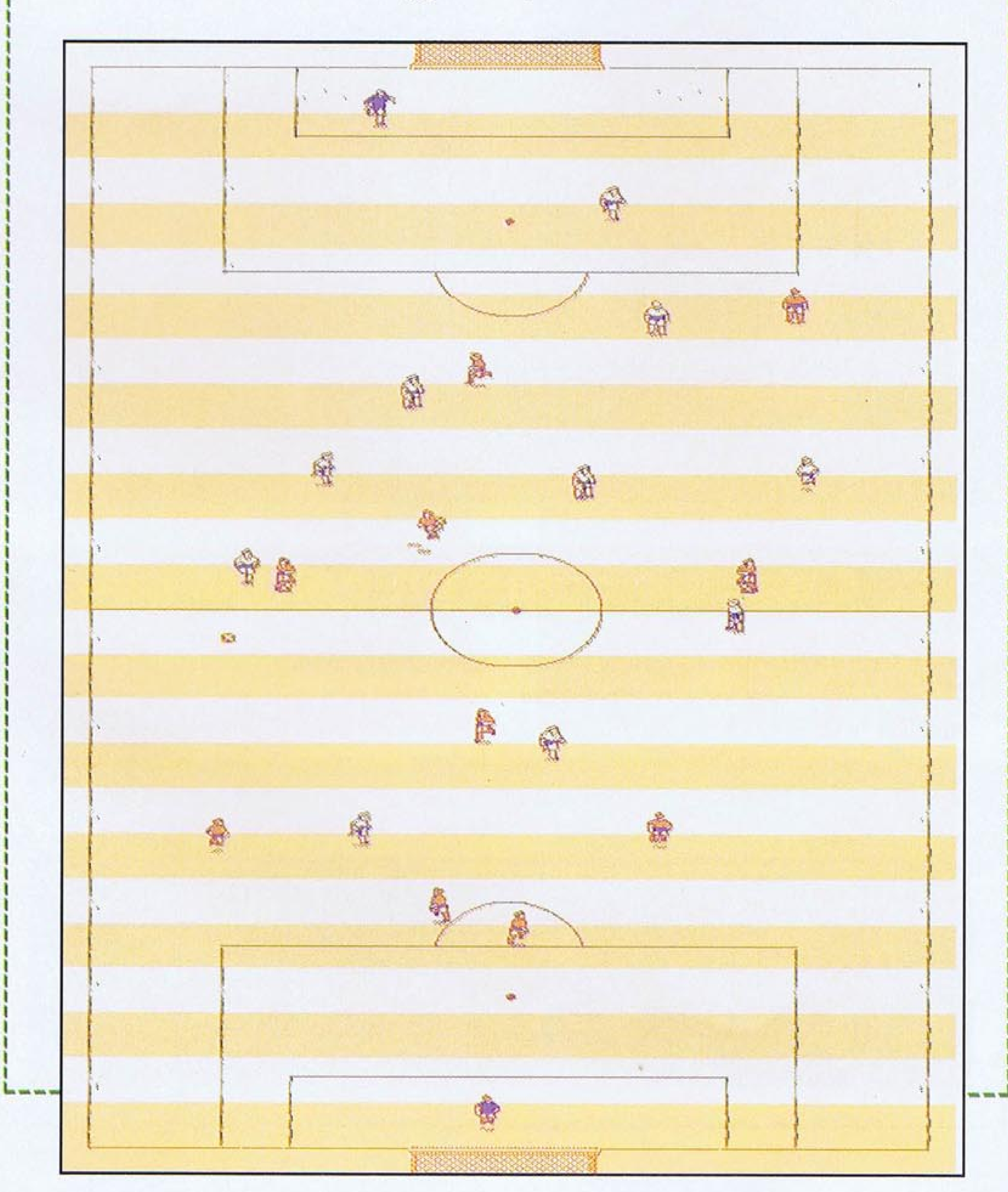


***También hay penalties.** Una modalidad más de juego es la muerte súbita, y en Soccer, como es lógico, no podía faltar.*

Un partido de los de verdad

Desde la **perspectiva aérea** *con la que se contempla el desarrollo del juego podemos apreciar la* **gran amplitud del campo**, *lo que contrasta sensiblemente con el diminuto tamaño de los jugadores.*

Al margen de esta objeción, y tal vez debido a ella, la **facilidad para controlar al equipo resulta mayor**. *En cualquier caso se trata del* **juego ideal para disfrutar del fútbol** *en Game Boy.*





NINTENDO
Elite Systems

Megas: **2** Vidas: - -
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
El título de este cartucho ya lo dice todo. Encontrarás fútbol por los cuatro costados y en todas sus modalidades posibles, penalties incluidos.

• Desarrollo:
Escoge una de las 24 selecciones y empieza a ganar partidos en los cuatro tipos de competiciones, sin olvidarte de anotar los correspondientes passwords.

• Tecnología:
Éste, sin duda alguna, no es uno de los puntos fuertes del juego. Los sprites resultan más bien pequeños y los gráficos tampoco son nada del otro mundo.

• Duración:
La variadísima gama de opciones y posibilidades de juego que ofrece en sus menús hacen de Soccer un cartucho de los de larga duración.

GRAFICOS — **75**
Perspectiva aérea con unos sprites que no destacan precisamente por su tamaño.

SONIDO — **77**
Los efectos tienen calidad, pero se echa en falta el apoyo de una animosa afición.

MOVIMIENTO — **83**
Las acciones son variadas y tienen velocidad, sobre todo las de los porteros.

JUGABILIDAD — **84**
Dominar los movimientos de los jugadores no resulta complicado y se pueden llegar a ejecutar combinaciones de alto nivel.

ENTRETENIMIENTO — **84**
Multitud de posibilidades hacen que cada "match" resulte diferente del anterior, así que hay diversión para rato.

Opinión
Por **Javier Castellote**

Nos encontramos ante el mejor juego de fútbol para Game Boy que ha aparecido hasta la fecha. Pese a que sus gráficos y sprites dejan algo que desear, las diferencias respecto a los demás son notables. Empezando por el amplísimo menú de opciones y terminando por la sencillez en el manejo de los jugadores. Y a ello, además, hay que sumarle la importante mejora que supone la instalación en el Super Game Boy.

Recomendación
Los que sientan el fútbol en sus venas tienen aquí una excelente piedra de toque.



Igualito a las fabulosas máquinas del millón

Super PINBALL

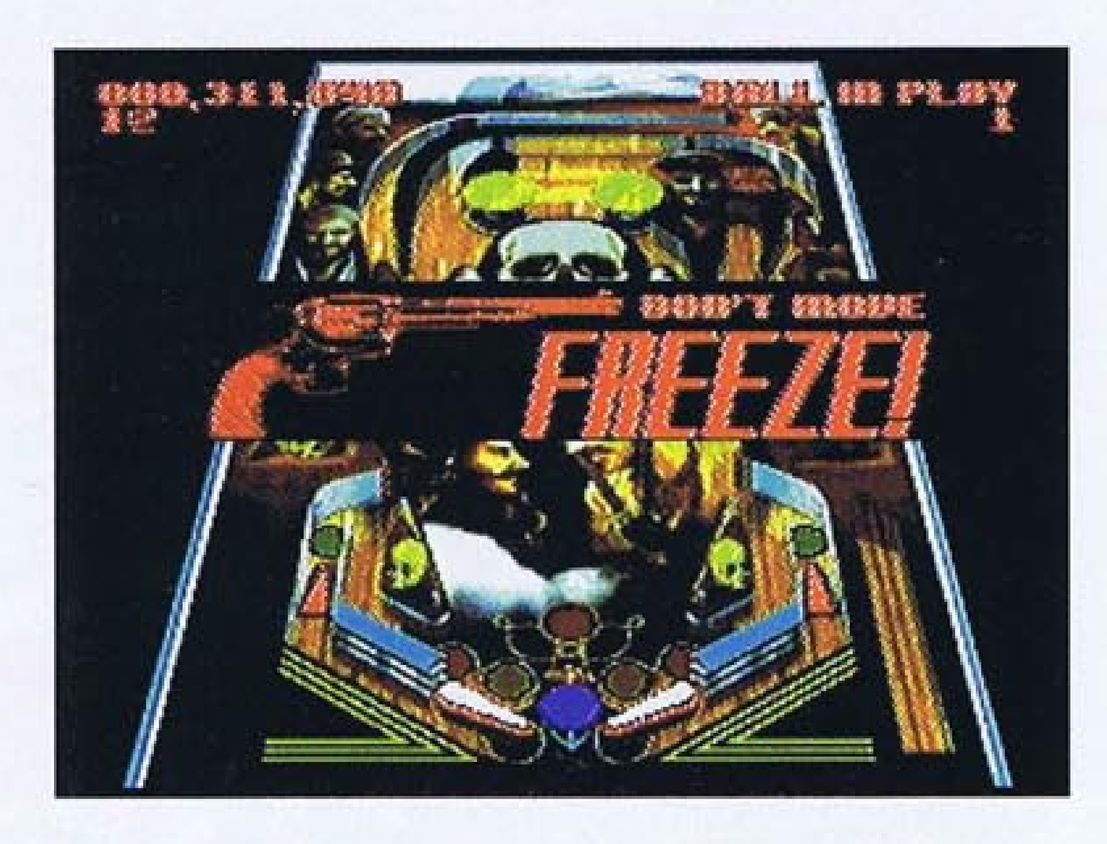
Jaki Crush y Pinball Dreams fueron los primeros. Ahora forman parte del pasado y mejor no levantar sus lápidas. El género del pinball no es que evolucione demasiado, pero tampoco se va a conformar uno con cualquier réplica que le planten. Abramos pues las puertas de la **nueva generación de máquinas de millón** y sucumbamos a sus adictivos efectos. El primer ejemplo se llama **Super Pinball y es una licencia de American Technos** que Nintendo se encarga de distribuir.

Super Pinball subtitula **Behind the Mask** y ofrece **tres tableros** de gran composición estética y unas máscaras gigantes en lo más alto. A diferencia de los pinballs usuales de scroll horizontal y tableros planos, el cartucho de Technos plantea **una sola pantalla con pinball inclinado**. Su deseo es que os imaginéis en cualquier salón recreativo frente a una de estas máquinas. ¿Cómo lo veríais? Pues **desde arriba y algo inclinado**.

Ya tenéis la disposición en pantalla. El resto pasa por saber que SP incorpora **dos modalidades de juego**. Una, para **retar hasta a 4 amigos**, en el tablero que elijamos y sin simultaneidades. La otra, para retarse a si mismo. Mesa por mesa y sobre puntos.

La **puesta en escena** de cada tablero es **brillante**. Ni los pinballs más en vanguardia incoporan tal cantidad de pasillos, puertas secretas, corredores... La ambientación sonora es también perfecta, sobre todo gracias a los FX. Y mención aparte merecen **gráfico y movimiento de la bola: plateada, con volumen** y de unas oscilaciones verdaderamente frenéticas, Que es de lo que se trata.





Por si acaso. *Si os quedáis sin bola a las primeras de cambio, tranquilos. La opción Freeze congelará la partida.*

Con dos bolas en pantalla

Joker, Gold y Wizard *son las palabras mágicas. Buscadlas y seréis recompensados con un* **poderoso Multiball**. *Ya sabéis, más de una bola en pantalla. O lo que es lo mismo, locura, desenfreno. ¿Qué dónde encuentra uno las palabrejas? Fácil, en* **cada mesa hay un hueco creado** *a tal efecto. Sólo debéis dar con él tantas veces como letras tenga la palabra. Y una vez que lo tengáis entre manos* **accederéis al jackpot** *y sus millones. Por cierto, la 3ª bola en juego os lo pondrá fácil. Con un sólo toque será suficiente.*

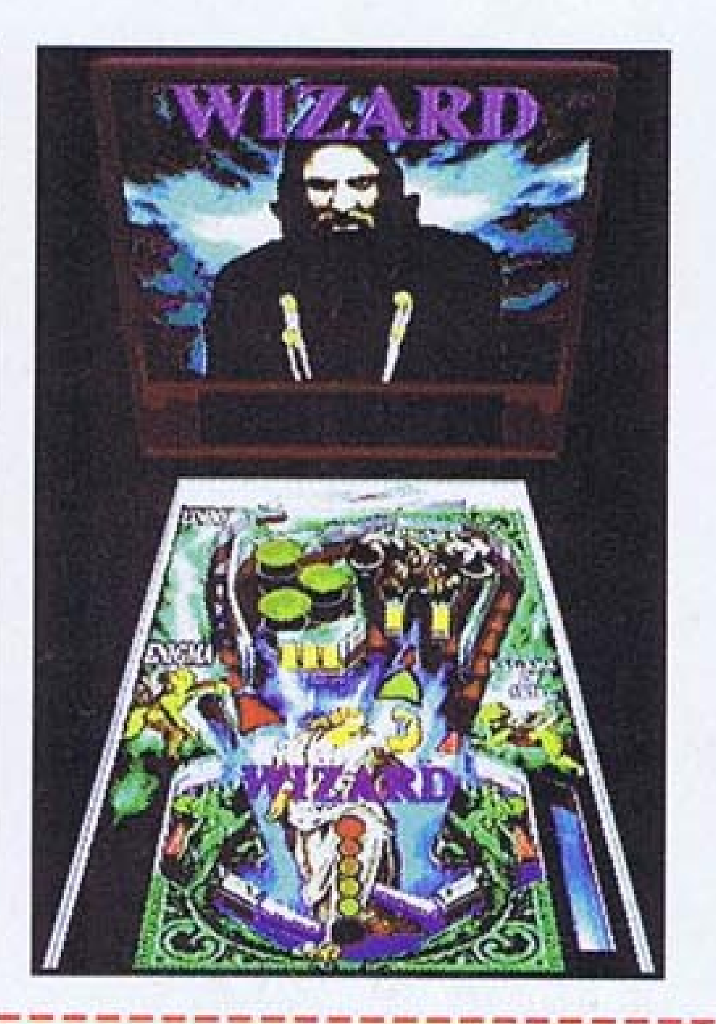


Las mesas ¡qué originales somos!

En Super Pinball hay **tres mesas** *de definidas características.* **Jolly Joker** *es la primera, y la que más oportunidad ofrece de conseguir puntos. Tiene* **buenos pasillos**, *una cueva de fácil acceso, un Joker para Multiball también limpio y un Mistery intachable. Con* **60 millones y 30** *segundos pasaréis al siguiente nivel. Se llama* **Blackbeard & Ironmen** *y ya se pasa un pelín en dificultad. No hay muchas oportunidades de conseguir puntos, aunque eso sí,* **la puerta GOLD** *es bastante asequible.* **120 millones** *y accederéis a la tercera mesa:* **Wizard**. *A priori es la más complicada, pero también la más bonita. Dos rasgos definidos:* **velocidad** *y* **claridad**. *Sólo necesitaréis* **180 millones** *para ¿acabar el juego?*

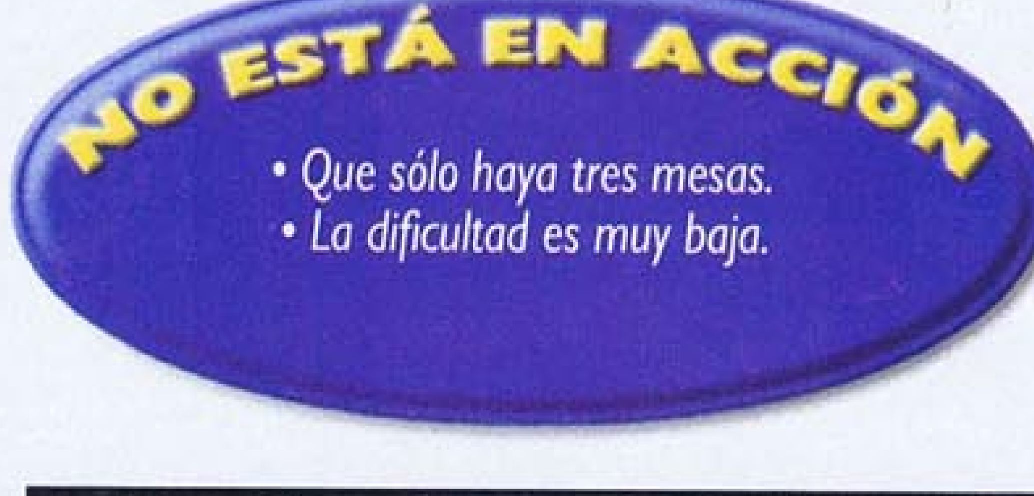


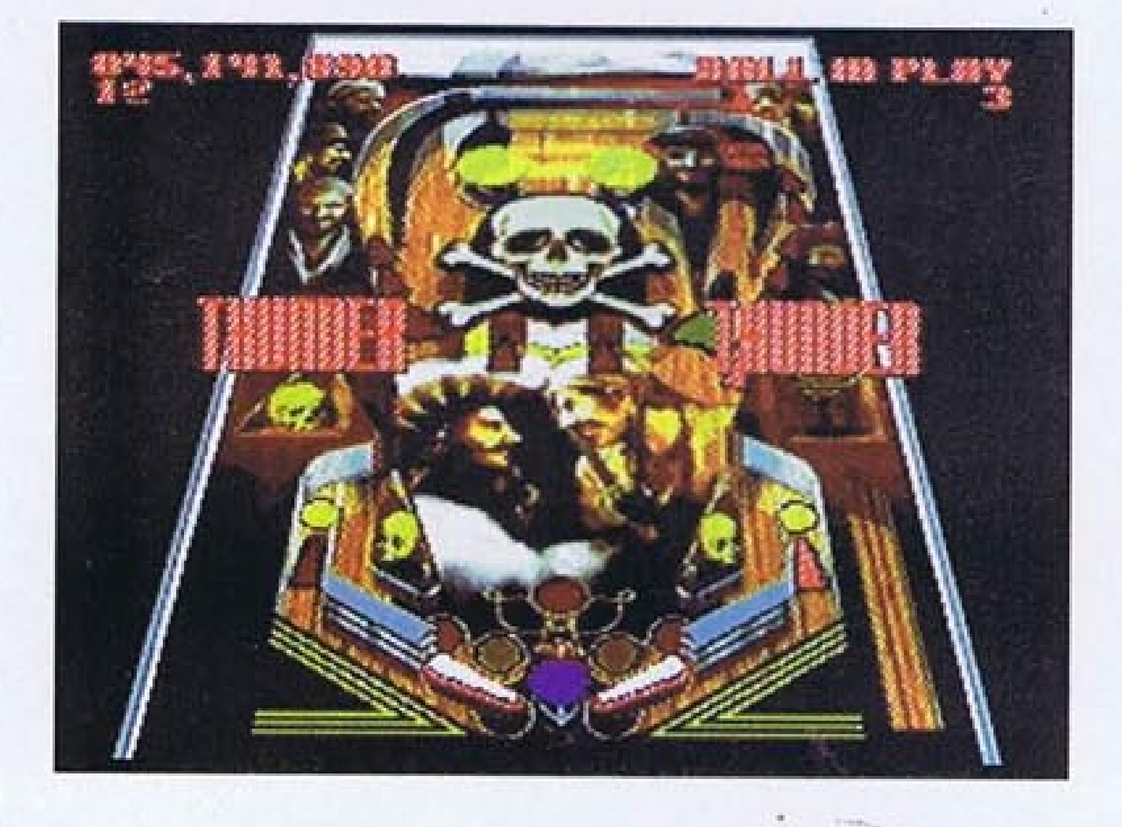


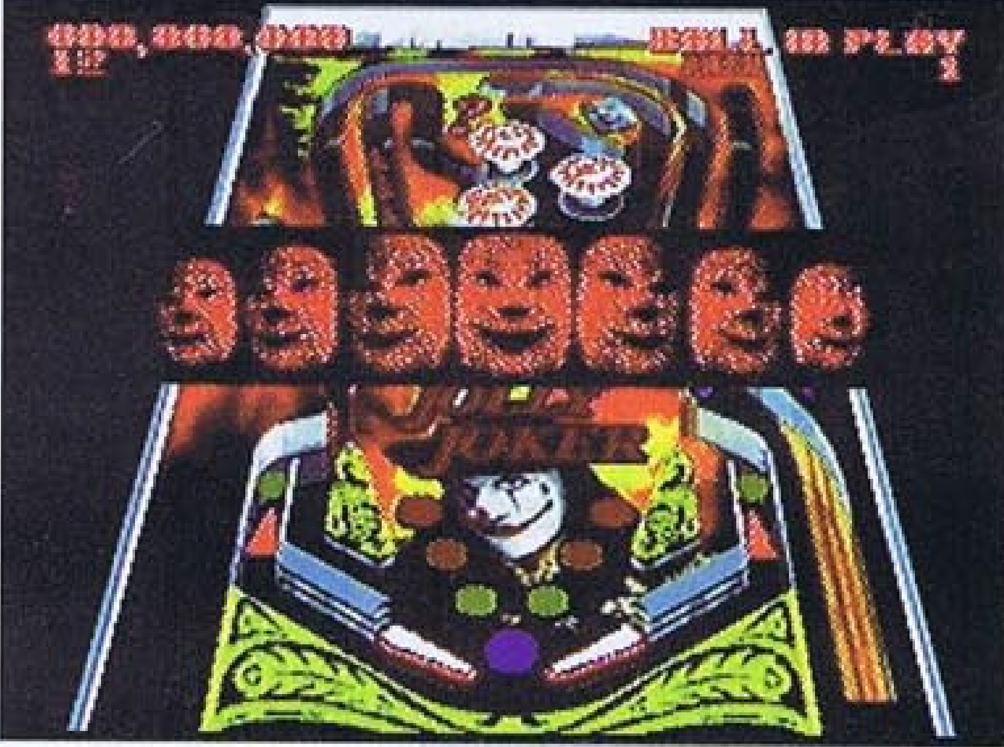




- *La inclinación de la mesa.*
- *Los 4 jugadores.*
- *Los detalles flipantes.*







¿Cómo hacerse rico en este Pinball?



Conseguir **millones de puntos, bolas extras**, *un seguro de vida para la bola o misterios sin resolver son algunas de las agradables sorpresas que asaltan vuestros ojos en cuanto* **encerráis la esfera** *en las estancias* **"Jack en la caja"** *(1ª mesa),* **"La cueva de Blackbeard"** *(2ª mesa) y* **"Enigma"** *(3ª mesa). La* **obtención de premios es aleatoria** *y le pone una nota de admiración a la partida.*



AMERICAN TECHNOS/NINTENDO
Meldac/Kaze

Megas: **8** Vidas: **3 bolas**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **3 tableros**

• Tipo de Juego:
Un pinball de los de verdad. Con una presentación en pantalla que se olvida de scrolles para colocarnos ante una máquina de inclinado detalle.

• Desarrollo:
Dos modalidades. Una permite jugar a cuatro despiadados del pinball en cualquier mesa. La otra no da a elegir y exige puntos si queremos ver más.

• Tecnología:
El movimiento de la bola es perfecto. La pieza tiene volumen, un color real y unas sensaciones dinámicas magistrales. Que nos cuenten cómo lo han hecho!

• Duración:
Las exigencias para pasar de fase son elevadas, pero no imposibles. Y lo cierto es que no hay demasiadas mesas. Pero bueno, hay que hacer puntos...

GRAFICOS — **80**
Realismo y espectacularidad para unos tableros nunca sosos. Pero sólo hay 3.

SONIDO — **85**
Los FX contradicen el tono armonioso y decadente de las machaconas melodías.

MOVIMIENTO — **90**
¿Movimiento? Sí, el de la bola. Y sólo el de la bola. En ese caso, genial.

JUGABILIDAD — **82**
Primero alta. Luego bajará. Y después te darás cuenta de que sólo hay tres tableros. Y entonces necesitarás 3 amigos más.

ENTRETENIMIENTO — **89**
Entretiene a 4 amiguetes, ofrece una visión realista de las máquinas del millón pero pierde al colocar sólo 3 mesas.

Opinión
Por **Juan Carlos García**

Me ha impresionado la otra cara de los pinballs 16 bits. Eso de cambiar scrolles y pérdida de situación por una mesa tranquila, inclinada, y una bola de inmejorables movimientos sabe siempre a gloria. No es la única ventaja de este Behind the Mask. Apuntamos también lo de los efectos sonoros. Y lo del modo 4 jugadores-no-simultáneos. Una pena, sin embargo, que sólo haya tres mesas. Y lo de la música.

Recomendación
Cualquier edad, cualquier hora, cualquier sitio. Un pinball para todos.



TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



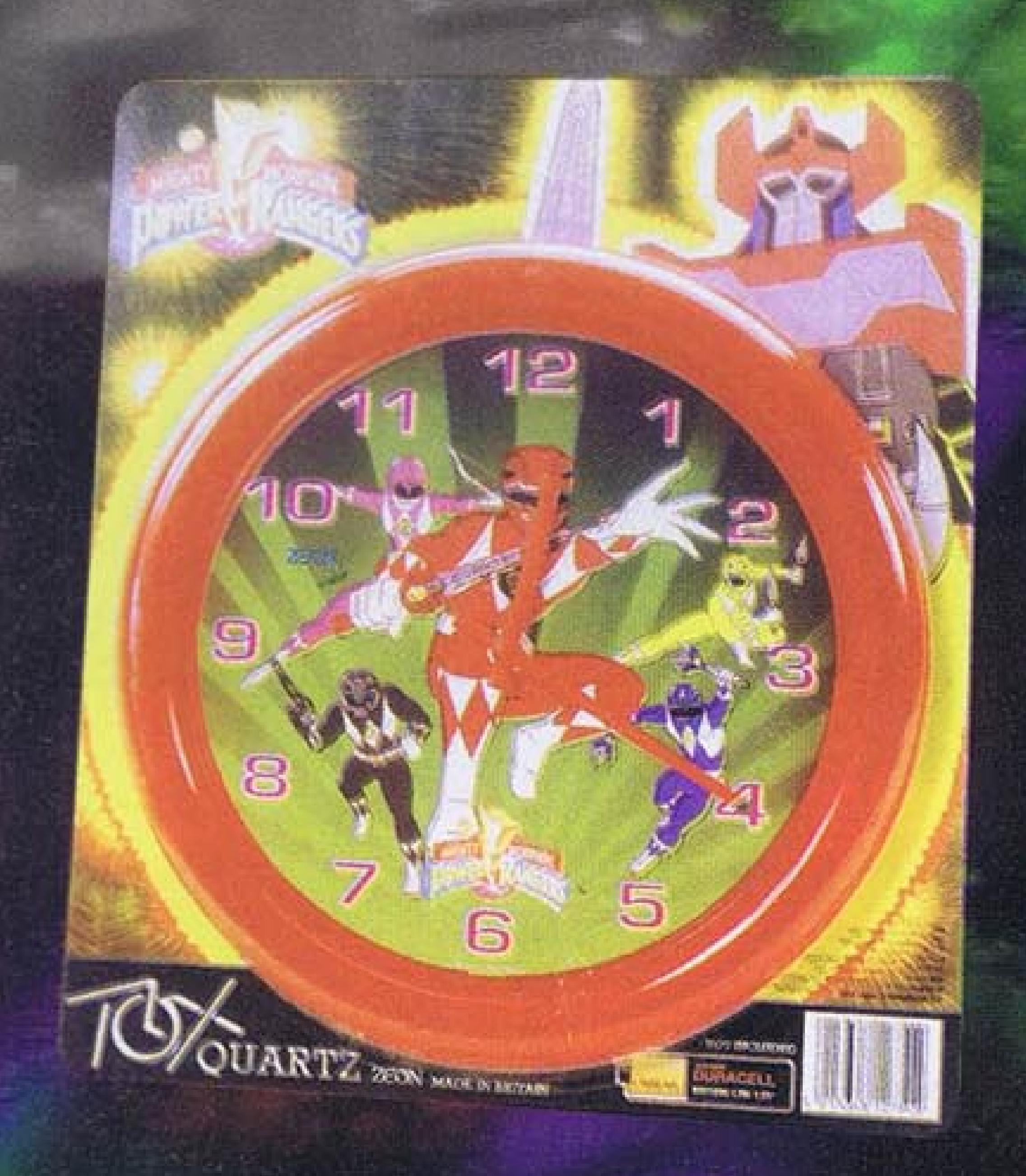
P.V.P. 2.100

Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)



P.V.P. 3.400

Reloj despertador



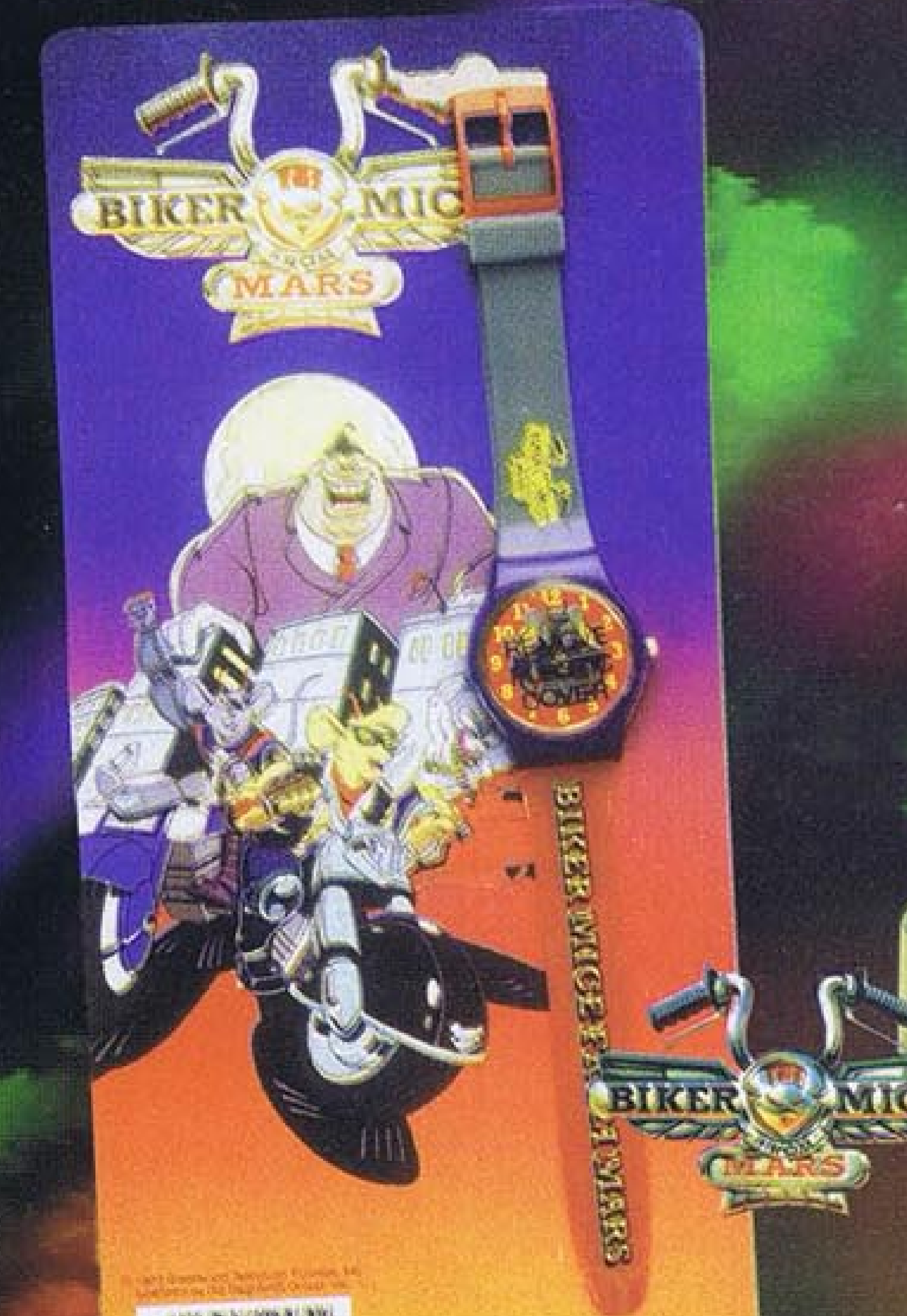
P.V.P. 2.800

Reloj de pared



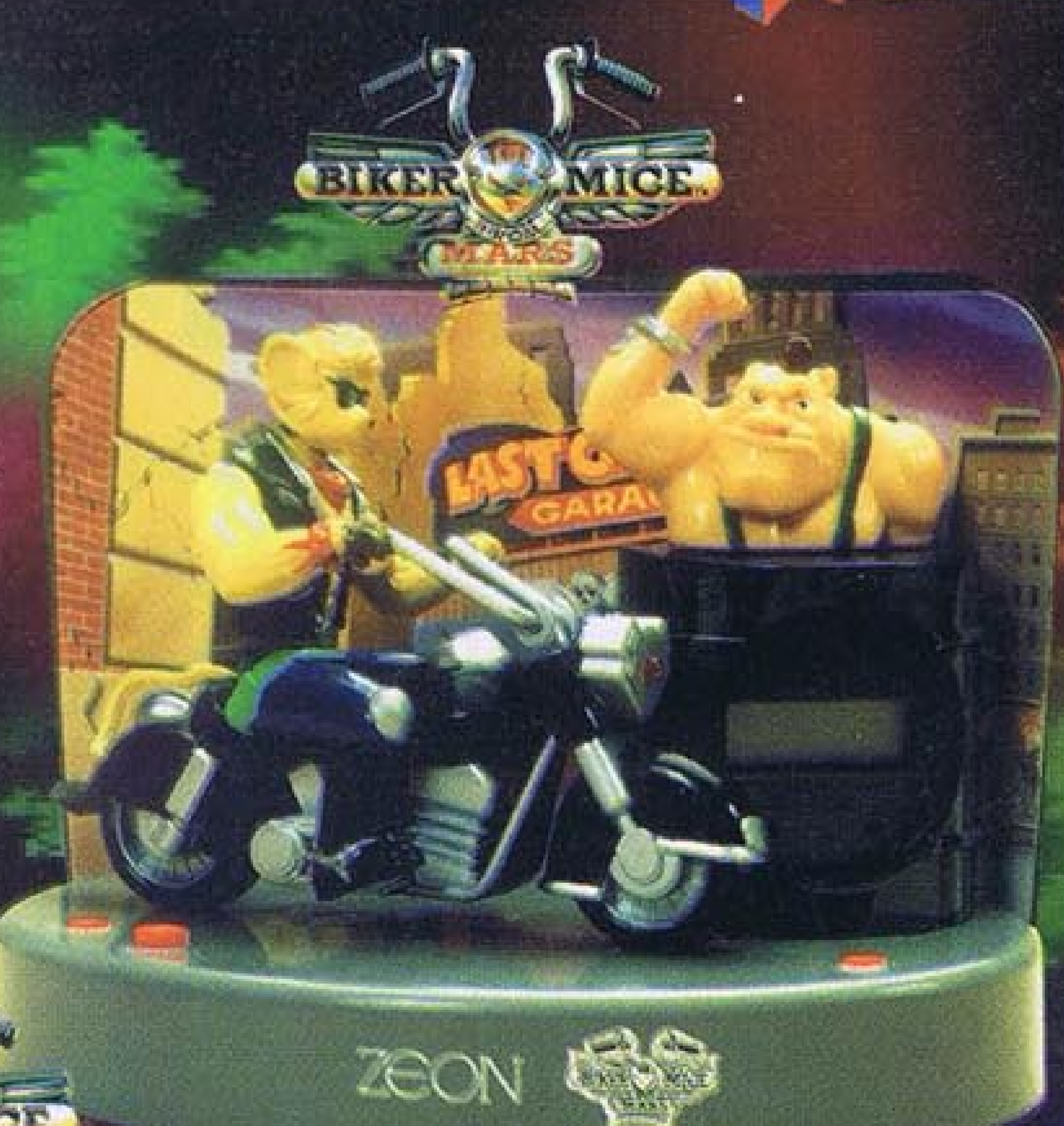
P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 5.900

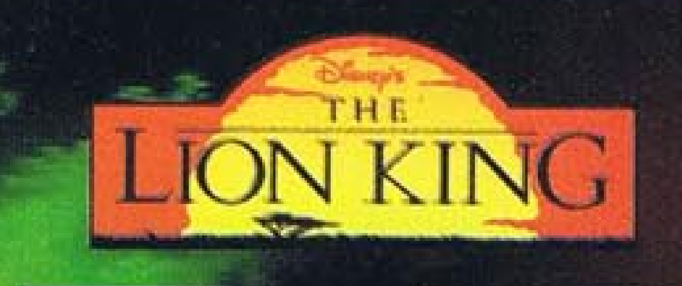
Reloj despertador parlante. Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"





P.V.P. 5.900

Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.



P.V.P. 3.400

Reloj despertador.

THE LION KING

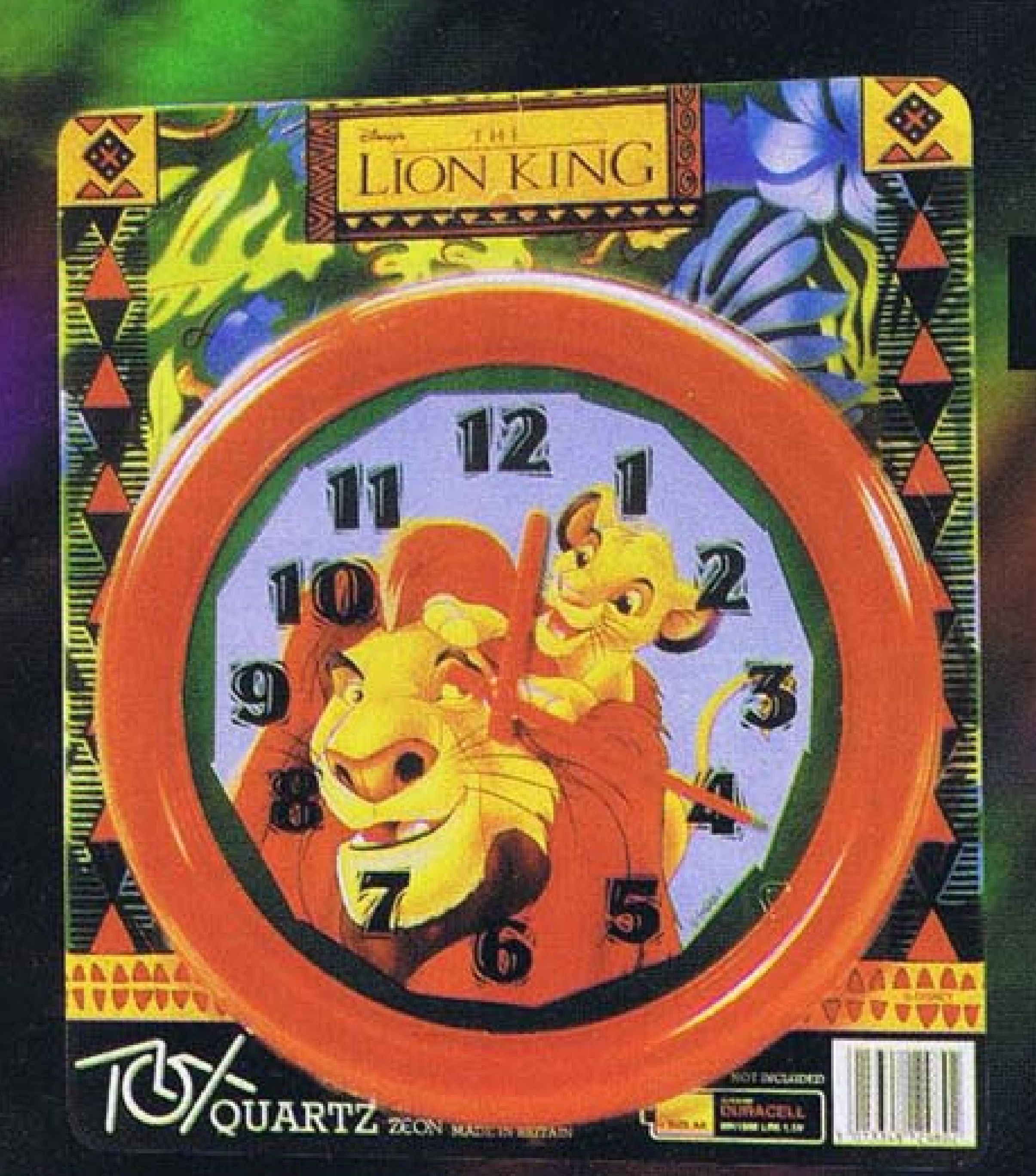
P.V.P. 2.100

Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)



P.V.P. 2.800

Reloj de pared



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid. (Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo: NA

- ❑ Reloj Digital Jason .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Power Rangers .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón .... P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón ..... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King .... P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ______________

NOMBRE........ APELLIDOS ....
DOMICILIO .... LOCALIDAD........ PROVINCIA........
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)........ TELÉFONO........

Forma de Pago:

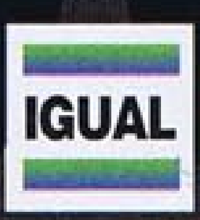
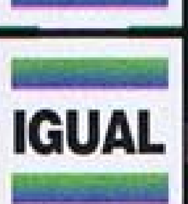
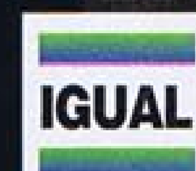
- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ______________
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

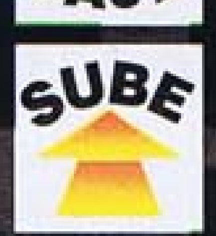
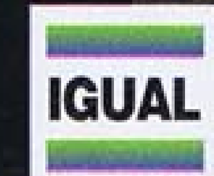
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

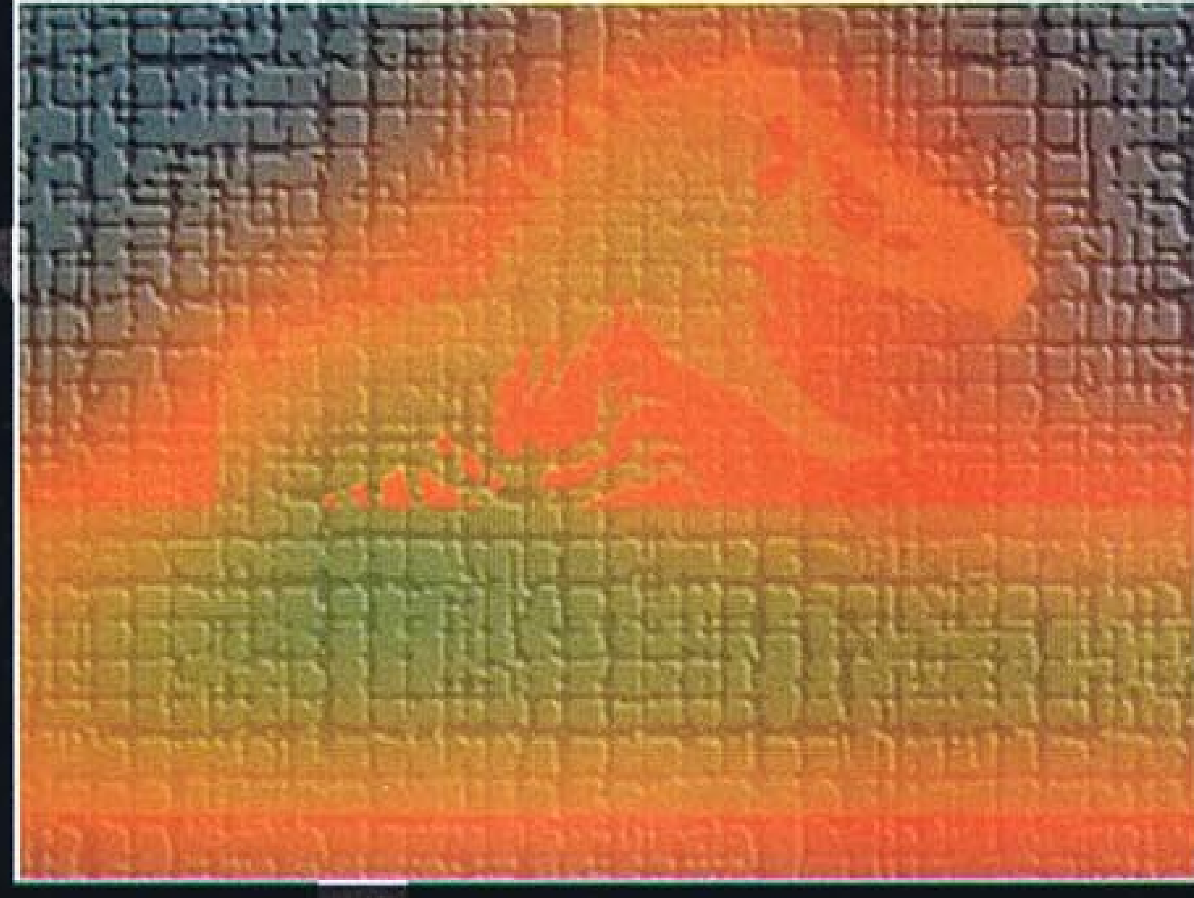
Fecha y firma:

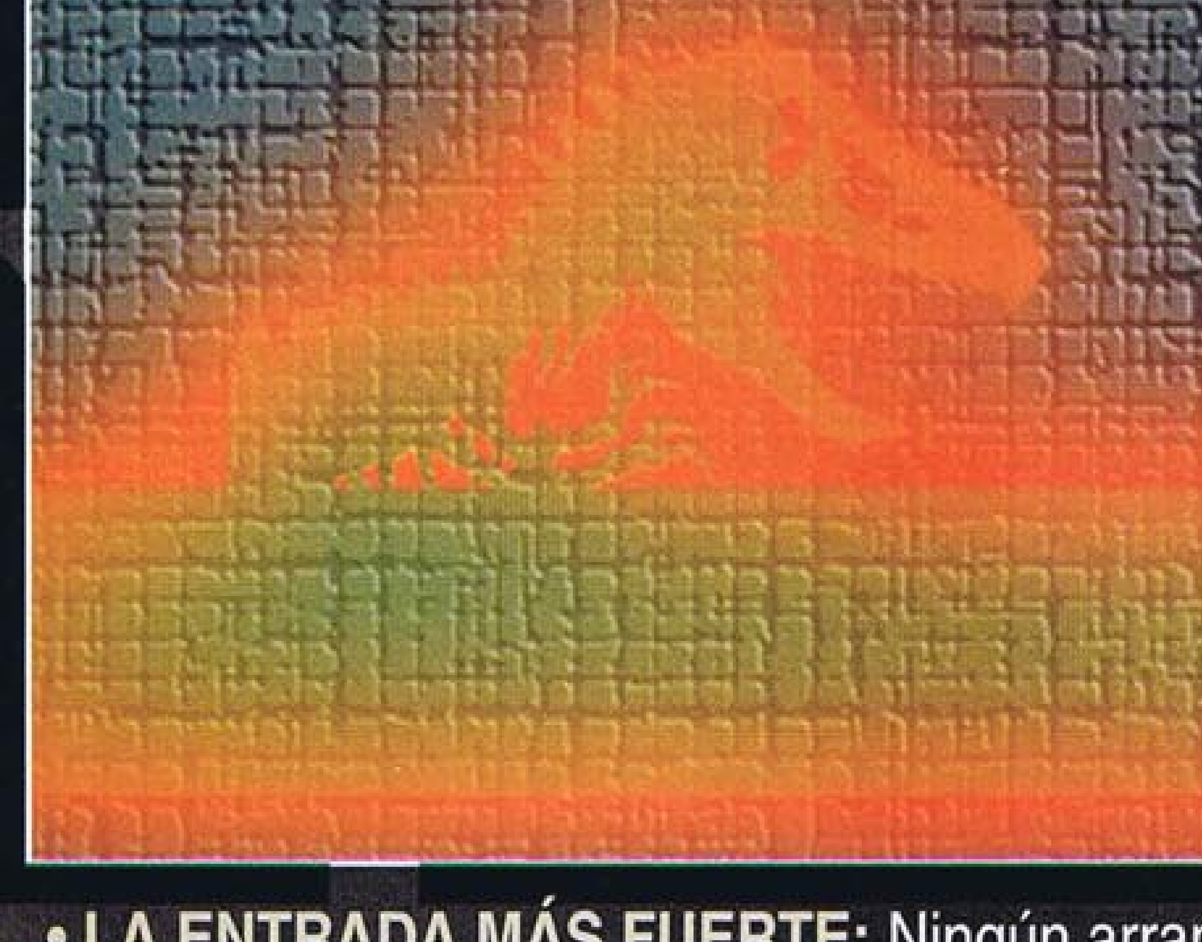
N.E.S.

1	**Super Mario 3**	*Nintendo • Plataformas*	 IGUAL
2	**Los Pitufos**	*Infogrames • Plataformas*	 IGUAL
3	**Jimmy Connors**	*Ubi Soft • Juego de Tenis*	 SUBE
4	**Jungle Book**	*Virgin • Plataformas*	 BAJA
5	**Tiny Toon**	*Konami • Plataformas*	 SUBE
6	**Megaman 4**	*Capcom • Plataformas*	 BAJA
7	**Kirby´s Adventure**	*Nintendo • Arcade*	IGUAL
8	**Asterix**	*Infogrames • Plataformas*	 IGUAL
9	**Battletoads**	*Tradewest (Rare) • Arcade*	 IGUAL
10	**Maniac Mansion**	*JVC • Aventura Gráfica*	 IGUAL

Game Boy

1	**Wario Land**	*Nintendo • Plataformas*	 IGUAL
2	**Donkey Kong**	*Nintendo • Plataformas*	 SUBE
3	**Legend of Zelda**	*Nintendo • Aventura*	 BAJA
4	**Los Pitufos**	*Infogrames • Plataformas*	 IGUAL
5	**Megaman III**	*Nintendo/Capcom • Plataformas*	 SUBE
6	**Ducktales 2**	*Nintendo/Capcom • Plataformas*	 SUBE
7	**Jungle Book**	*Virgin • Arcade*	 BAJA
8	**Soccer**	*Nintendo/Elite • Fútbol*	 SUBE
9	**Kirby´s Pinball Land**	*Nintendo • Pinball*	 BAJA
10	**Tetris 2**	*Nintendo • Inteligencia*	 IGUAL



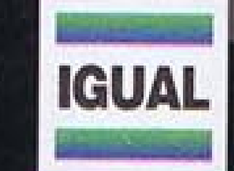
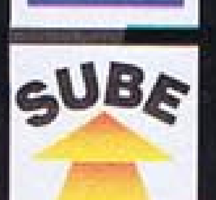
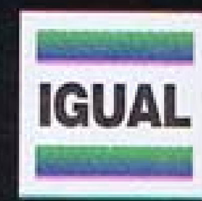




CURIOSIDADES

- **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Ningún arranque espectacular. Si acaso Power Drive, que se ha ido a mitad de tabla. Eso sí, muchas bajadas. Y ausencias.
- **EL SUBIDÓN:** Dos pequeñitos. Uno, Super Street Fighter II. El otro, Indiana Jones, que parece haber reaccionado a tiempo.
- **LA PROMESA:** Unos RPG de lujo. El primero, Secret of Mana. El segundo, Illusion of Gaia. Aún no lo conocéis, pero pronto será todo un éxito y ¡en español!
- **EL MEDIOCRE:** No es por repetirnos, pero vaya con lo del Rise of the Robots. ¡Menuda decepción!
- **EL REY DEL NÚMERO 1:** Nintendo System. Marios, Donkeys..
- **EL MÁS BUSCADO:** Un título de Argonaut que pronto besará las calles vía Nintendo. ¿Su nombre? FX Fighter.

Super Nintendo

1	**Donkey Kong Country** *Nintendo • Plataformas*	
2	**Earthworm Jim** *Virgin • Plataformas*	
3	**El Rey León** *Virgin • Plataformas*	
4	**Super Street Fighter II** *Capcom • Lucha*	
5	**Mortal Kombat II** *Acclaim • Lucha*	
6	**Secret of Mana** *Nintendo / Squaresoft • RPG*	
7	**Super Metroid** *Nintendo • Aventura*	
8	**Mickey Mania** *Sony • Plataformas*	
9	**Stunt Race FX** *Nintendo • Crazy Racing*	
10	**Indiana Jones** *JVC • Aventura*	
11	**Pitfall The Mayan...** *Activision • Aventura*	
12	**Return of the Jedi** *JVC • Plataformas Galácticas*	
13	**Samurai Shodown** *Takara • Lucha*	
14	**Power Drive** *US Gold • Rally*	
15	**Vortex** *Sony • Arcade FX*	
16	**Sparkster** *Konami • Plataformas*	
17	**Street Racer** *Ubi • Arcade de coches*	
18	**Jurassic Park 2** *Ocean/Sony • Arcade*	
19	**Megaman X** *Nintendo • Plataformas*	
20	**DB. Z La Leyenda...** *Bandai • Lucha*	BAJA



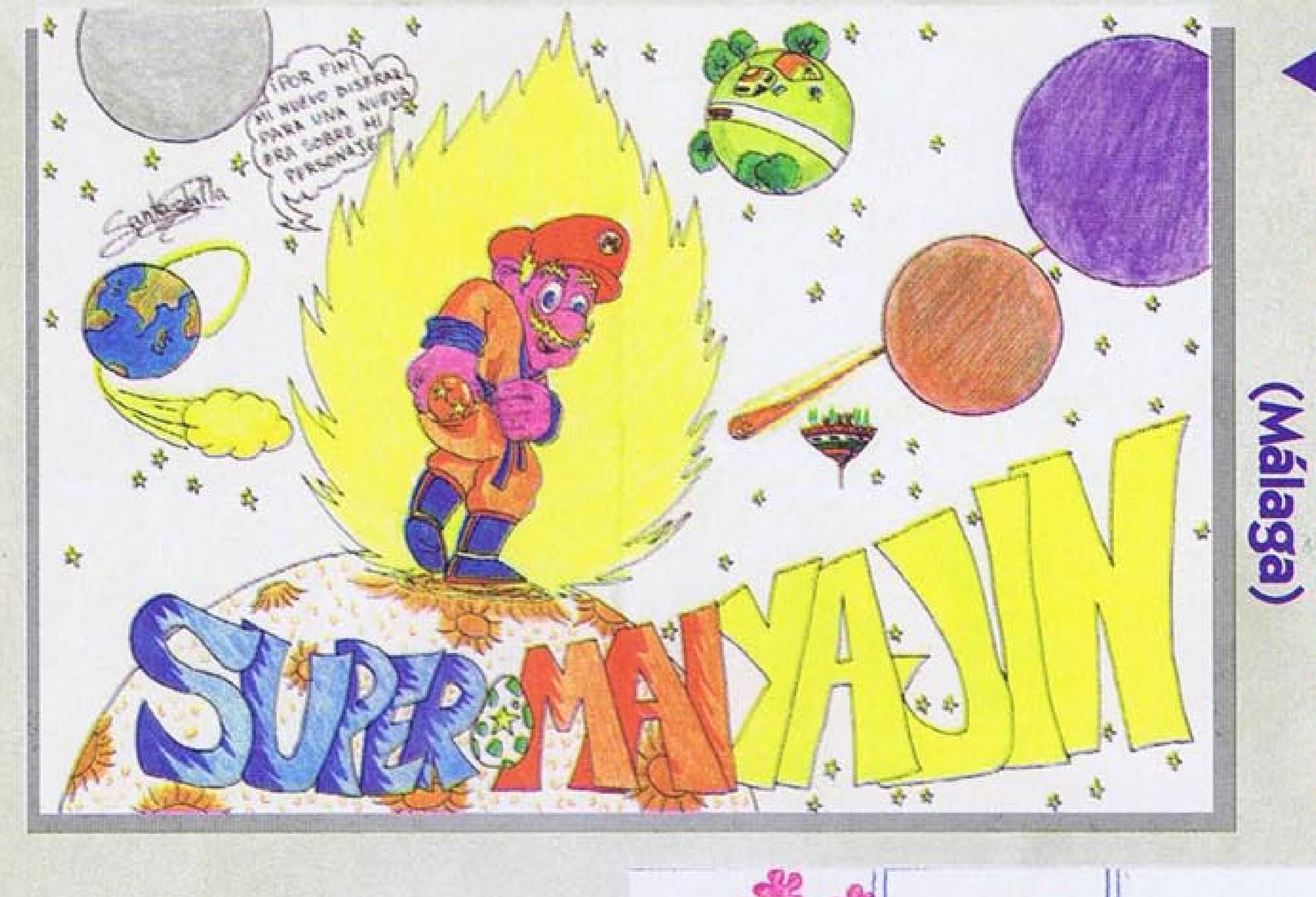
EL PULSO

El pulso de enero estrena el nuevo año con los estornudos de los Reyes Magos. Con los cuatro primeros títulos de nuestra lista SNES ya vendidos -o en proceso- y con unas incorporaciones de mérito pero sangre algo fría. Va a ser difícil encontrar nuevos donkeys, earthworms y reyes leones que repliquen a las actuales estrellas. Power Drive, Sparkster y Jurassic Park 2, las entradas de este mes, tampoco lo van a intentar. Son buenos, pero no llegan al límite de lo perfecto. Sólo Super Street Fighter II, una de las subidas de este mes, y Secret of Mana, aunque en inglés, amenazan con incorporarse al podio. Quizá ellos lo merezcan, por lo menos están plantando mucha cara. El tiempo decidirá.

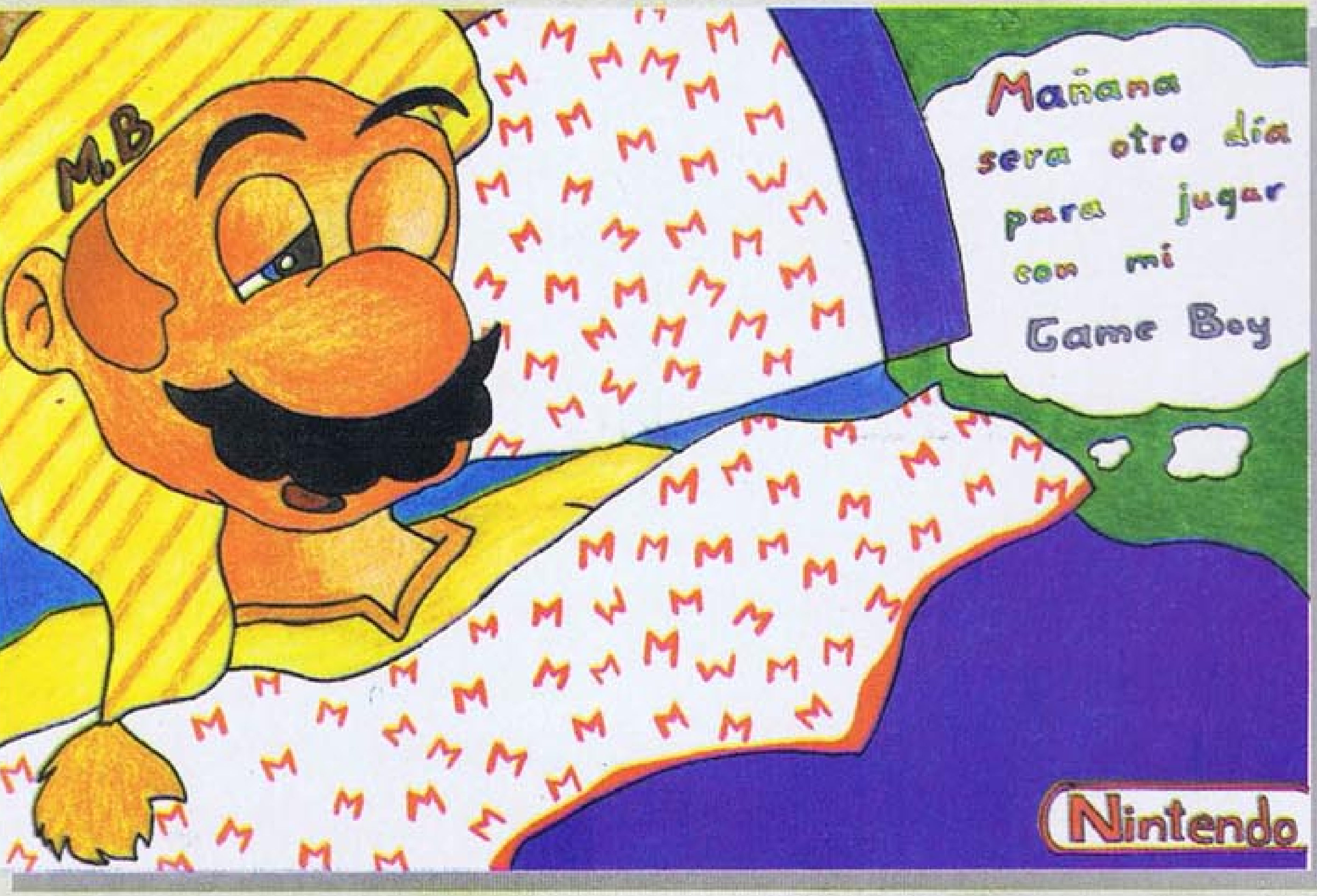
ZONA ZERO



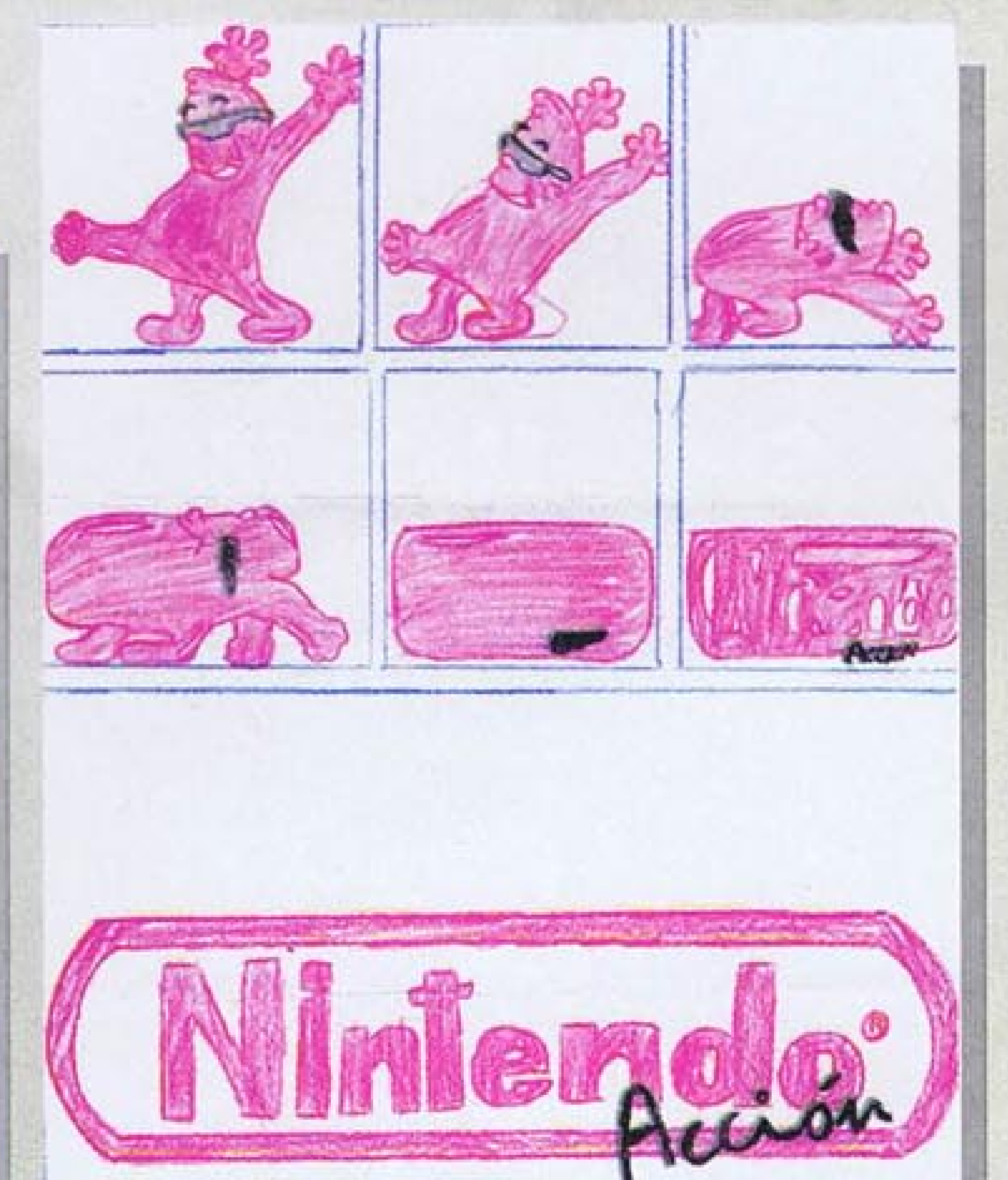
Aitor Delikado (Getxo)



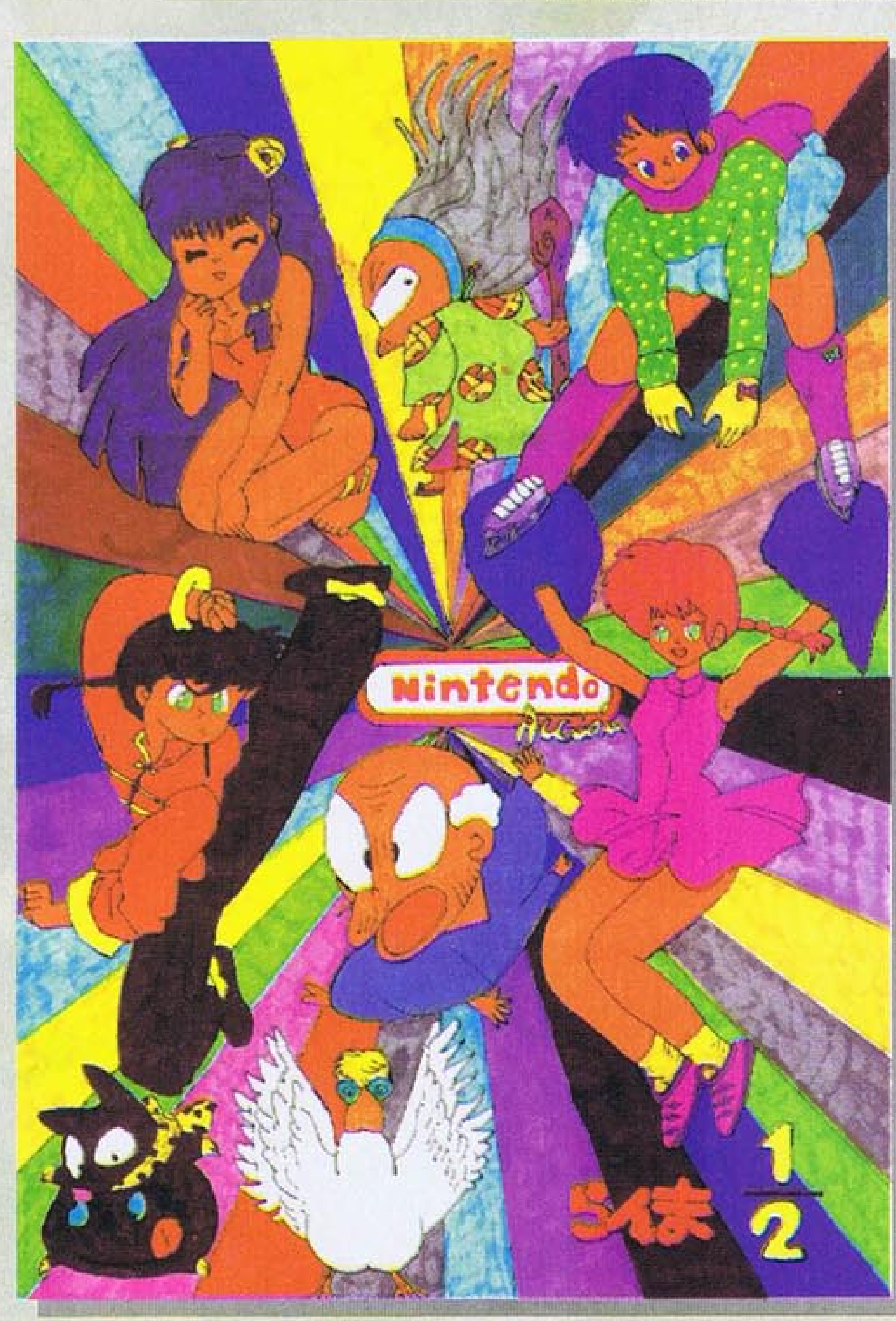
Javier Santaolalla Lozano (Málaga)



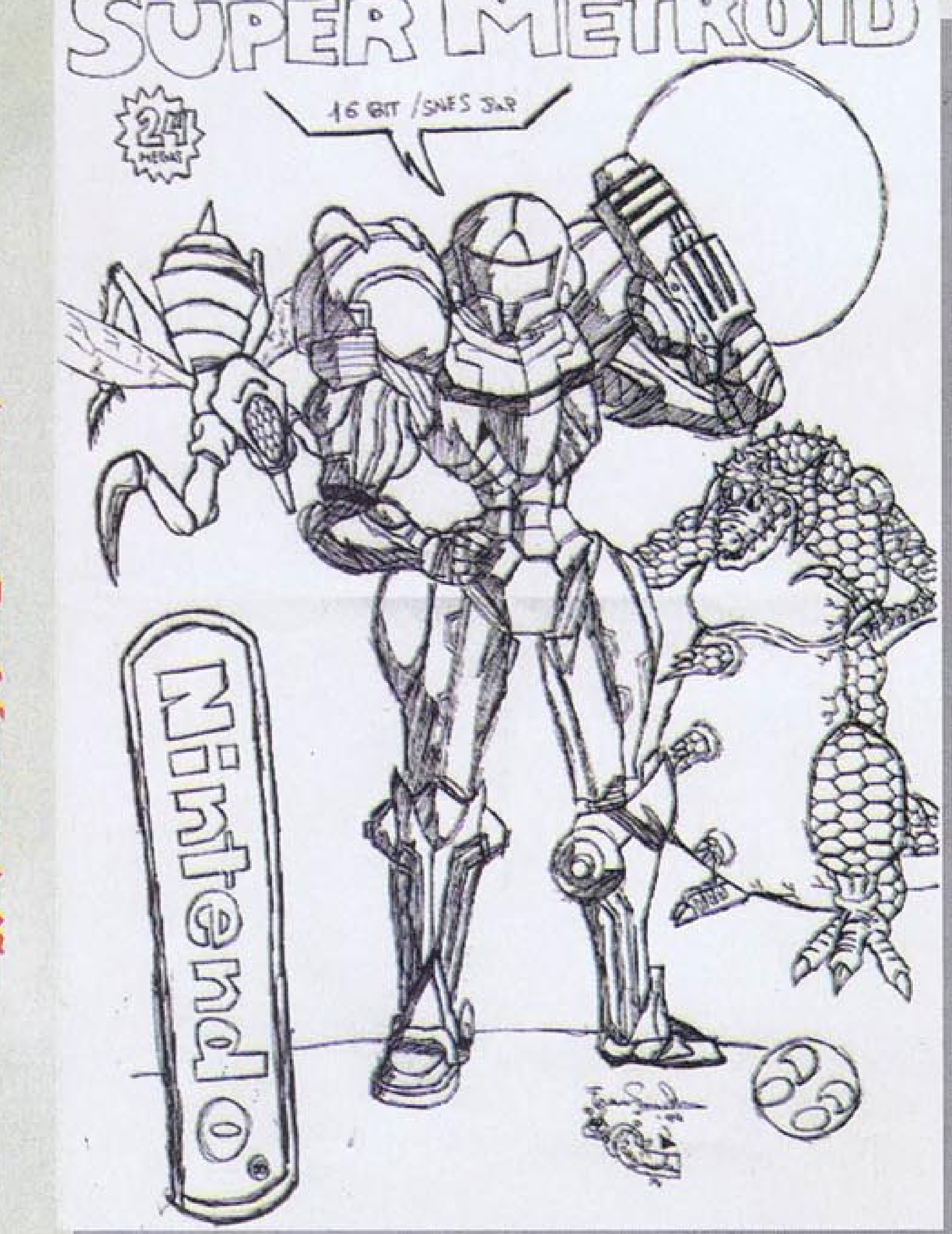
Ana Riobo Barreiro (Pontevedra)



Alberto Belver Tejedor (Zamora)



Aurora Rodríguez Ariño (Barcelona)



Francisco Sánchez Moreno (Alicante)

Daniel Romero Vílchez (Granada)

Estamos que no paramos con la fiebre Mortal. Y lo mejor es que cada uno la interpreta a su manera. Esta vez una de esas interpretaciones del fenómeno se ha llevado un mochilón. La próxima, el dios Nintendo dirá.



EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN



Raquel García Ferré (Valencia)



Angel Verdejo Olmedo (Valencia)



Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:
HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID)
Indicando en una esquina del sobre: ZONA ZERO

RECORD Manía

SECRET OF MANA



J. Luis Sanchez y Pedro García (Madrid)

En compañía de otros siempre es más fácil, pero esta vez no vamos a quitaros mérito. El final es lo suficientemente bonito como para no acordarse de nada.

STARWING



Fernando Osuna Fernández (Zaragoza)

Os superáis, chavales. Así que enhorabuena. Luego vuestra pericia nos vale para echar un ojo al final de los juegos. Éste es de lo más poligonal.

MISTICAL NINJA



Ana María Alonso Rodera (Madrid)

Más que difícil era peliaguda. La leyenda del Goemon éste era de las que fastidian. Porque eso de rolear, saltar y disparar siempre exige más "estudios".

A veces llegan cartas...

Ecológicas

German Hurtado Martín (Madrid)

ESTO LO TIRÁIS A LA
BASURA ; ERA PARA QUE
EL DIBUJO NO SE ARRUGASE
P.D.: ¡A los contenedores de papel!
GRACIAS

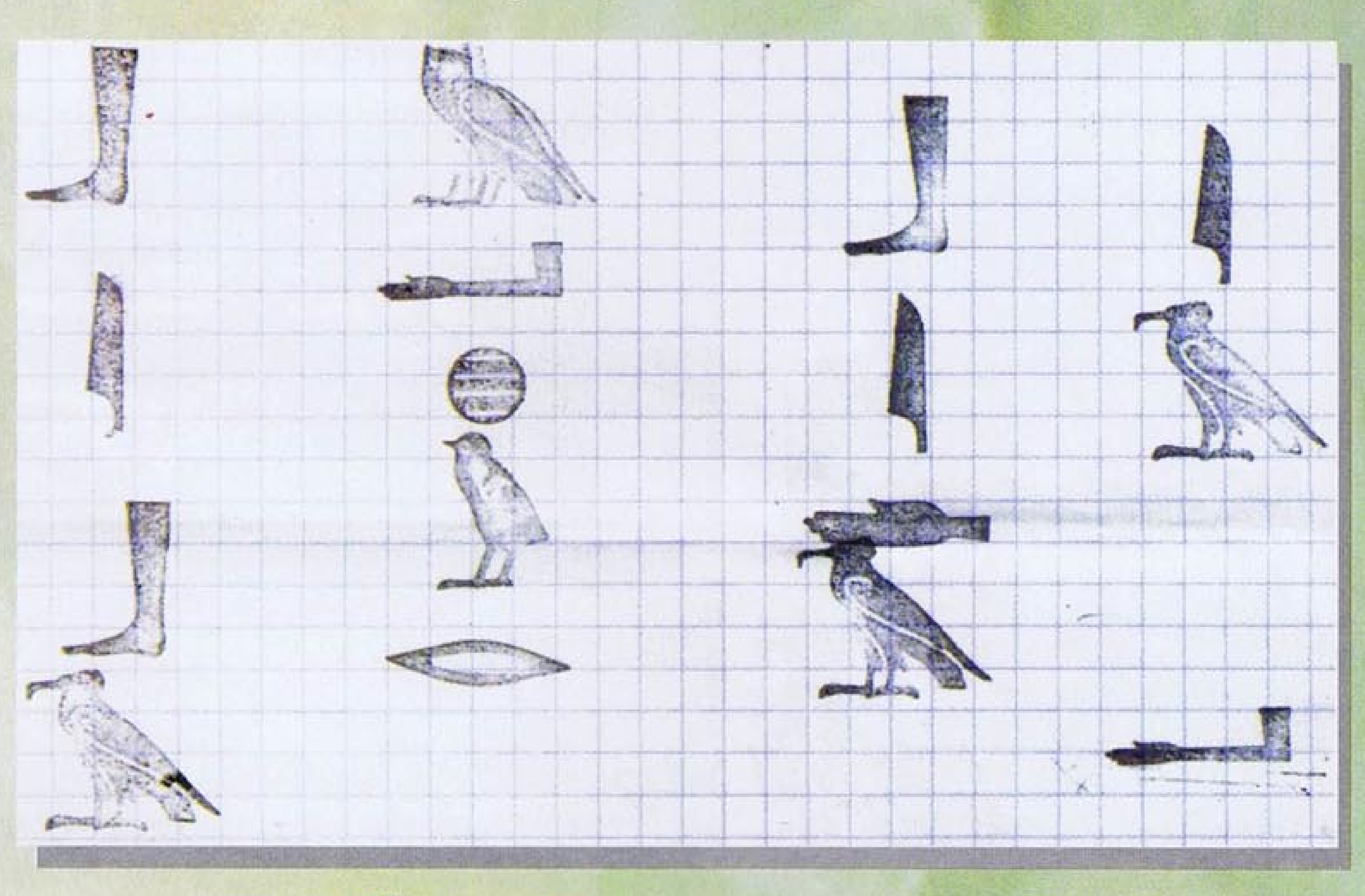
Adiós, majete.
LA CONSOLERA TORERA
OLÉ!

En Blanco y Negro

"La consolera torera" (¿?)

Egipcias

Francisco José Alcazar Costa (Murcia)



Del Peru

Diego Enrique Chavesta R. (Perú)

Nintendo Acción:
Soy un Chaval de 6to grado y escri-
bo del lejano Perú. Yo quería preguntar

De Contacto

Adolfo Pérez de la Hoz (Madrid)

Este es un mensaje, para las lectoras de Nintendo
Acción, que tengan de 16 a 17 años, que no tengan ligue,
que vivan en Madrid Capital, y que sean altas,
inteligentes, guapas y morenas y que me escriban

Fuera de Onda

Jesús Ortega (Sevilla)

1 ¿Porqué nunca se habla de la Master Sistem en
las revistas de Nintendo Acción?

Caraduras

Iván Alvarez Castaño (San Sebastian)

.D.- Por ser mi cumple si quereis me podeis en viar algunos
e los juegos que ya he nombrado.

Pesaditas ...

Rodrigo Rico Ortiz
(Madrid)

Porque quiero unos guantes, y unos guantes. y
unos guantes, ¡ah! y no hay que olvidarse de
los guantes. ¡ah! y lo de los guantes y porcierto
también os escribo porque quiero unos guantes.
y también quiero unos guantes, y una cosa muy
importante, los guantes, pero por si no os
habes enterado quiero unos GUANTES

Sin ortografía

Roberto Ferreira Ortiz
(Barcelona)

Óla xaVales ; me llamo Roberto,
como hestais llo mui kién . Hos mando
heste dibugo porque me acia mucha
gracia que lo bieseis i porque

e llamo Jacob i a parte de saludar
orque en el nº 24 de vuestra revist
ión "Zona Zero" ya que es una de las
i la carta os llegara antes o des
o de todas formas os deseo f
zno año nuevo.
ste dibujo es el decimo que h
eis publicado uno, no es que
se me esta agotando la imag
de todas formas os esta

Navideñas

Jacob Negre Conpas
(Girona)

Raperas

M.J.R.
(Barcelona)

MANGANIME MANIACA TAMBIEN.
SI EL CARTUCHO
DE YU YU HAKUSHO
A ESPAÑA NO VA A LLEGAR
MUY MAL LO VAIS A PASAR.
SI KENSHIRO A ESTAS TIERRAS

De Recomendación

Macarena
Gallego (Valencia)

P.D.(DECIDLE A LOS DE "HOBBY CONSOLAS QUE TAMBIEN LEO SU REVISTA TODOS
LOS MESES ,QUE ME GUSTA MUCHO y que haber si se animan y me publican
algun dibujillo, pues he mandado alguno y parece imposible, pero.....
!No me rendire! !Lo juro!.)

en clave Nintendo

¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos ***atomicos guantes marca Nintendo Acción*** *pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que* ***enviarnos un truco*** *-o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Antes, eso sí, un requisito: el* ***truco debe ser original y, claro, funcionar.*** *Pues bien, ya teneis el trucazo del siglo, entoces cogeis un sobrecito, y escribis la siguiente dirección:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes -Madrid-

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que ademas os regalaremos unos ***estupendos guantes Nintenderos.***

SPIKE MCFANG

SUPER NINTENDO

Para controlar a Rudy

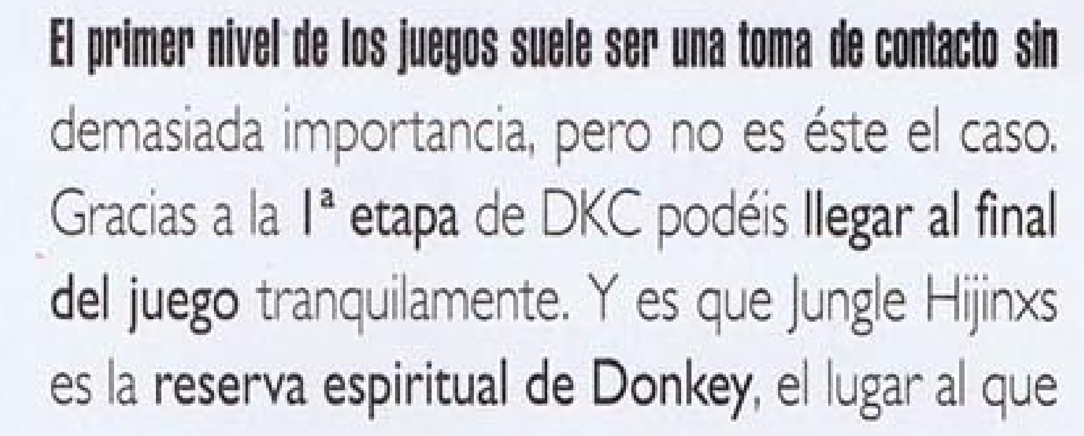
Fácil y directo. Objetivo: Tomar el control de Rudy. Cómo: leyendo estas paginas. ***En la pantalla de título*** *coge el mando de control uno e introduce el siguiente código:* ***ABAJO, B, ARRIBA, Y, DERECHA, Y.*** *Si el truco ha funcionado oirás una campanada. A continuación, no tienes más que atravesar el castillo y eliminar a la* ***jefa Felina.*** *Cuando Rudy venga en tu rescate, coge el mando del jugador 2 y alucina controlando al bueno de Rudy.*

Empieza el desmelene «DKC». A 8 páginas y con un contenido sin precedentes, la guía más buscada por los chicos N de todo el planeta está por fin aquí, en Nintendo Acción. Jamás nos agradeceréis bastante lo que vais a leer a continuación. Sobre todo si os conduce al 101%!!!

Gracias por su desinteresada colaboración a Fernando Esteban Soria, Olga Herranz y J. Abad.

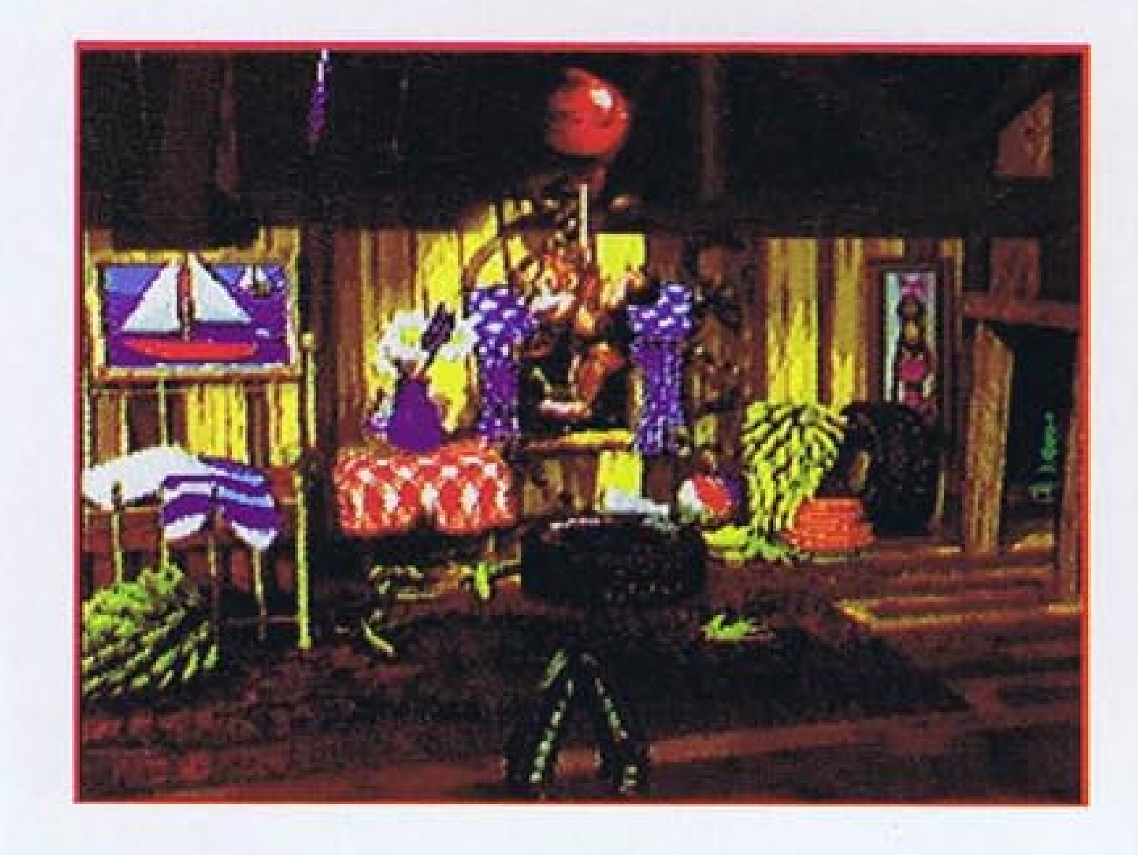
FASE 1: Kongo Jungle

Nivel 1: Jungle Hijinxs



El primer nivel de los juegos suele ser una toma de contacto sin demasiada importancia, pero no es éste el caso. Gracias a la **1ª etapa** de DKC podéis **llegar al final del juego** tranquilamente. Y es que Jungle Hijinxs es la **reserva espiritual de Donkey**, el lugar al que **debéis regresar** cuando vuestro contador de vidas se acerque a cero. Si ocurre, **entrad en la habitación de Funky Kong** más próxima, **volad hasta este nivel** y recorredlo de forma consecutiva siguiendo los pasos que describimos a continuación.





La primera sorpresa del juego no tarda en aparecer. **Entrad en la casa de Donkey** (hacedlo por la puerta de la que **sale despedido nuestro protagonista** al principio del juego) y allí encontraréis, entre todos sus trastos, un **globo rojo que os proporciona una vida extra.**



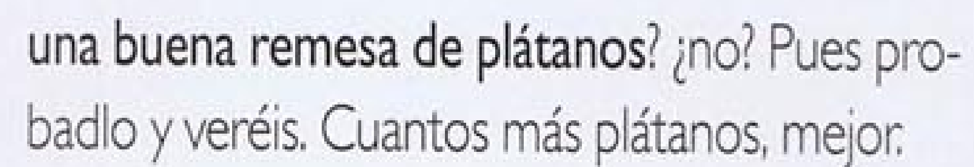


¿Recordáis lo de golpear el suelo? Pues hacedlo debajo de la **letra K** y obtendréis un **racimo de plátanos**. Advertencia: en estos puntos sólo se consigue **premio una vez** por cada ocasión que entráis en un nivel. Pero puede ocurrir que **el regalo cambie** si volvéis a golpear en el mismo lugar más tarde.

Eso de andarse por las ramas es bueno en Jungle Hijinxs! Las **copas de los árboles** esconden 2 **globos rojos** que proporcionan vidas extra, pero no olvidéis estos dos principios: sólo se puede llegar a ellas saltando con **Diddy**, y tenéis que **hacerlo rápido**, porque el globo empieza a elevarse muy deprisa.



Y vuelta con el golpeo. ¿Sabíais que en estos **cuatro puntos** que tenéis en pantalla se puede obtener



una buena remesa de plátanos? ¿no? Pues probadlo y veréis. Cuantos más plátanos, mejor.

No queremos ponernos pesados, pero que sepaís que también **hay premio** para todo aquel que **golpee el trozo de suelo que está justo encima del ítem del avestruz**. Nosotros lo dejamos caer, y el que quiera que lo haga. Pero estais advertidos: podéis quedaros sin plátanos de postín.





Por fin llegamos a la primera habitación secreta del juego. Abriréis su puerta si vais **montados en Rambi**, el rinoceronte, ya que él se encargará de romper con su cuerno la **1ª pared de la derecha tras coger la letra N**. Recorred la habitación a toda velocidad y al final saltad para coger un **globo**.



Al salir de la anterior habitación, aparecéis sobre la copa de un árbol con **letra G**. Al pie de ese árbol, a la derecha, está la **entrada a una nueva habitación**. La clave está, como antes, en el

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Guía Donkey

Por Javier Abad

en clave Nintendo

SUPER STREET FIGHTER II

SUPER NINTENDO

Luchar con ocho luchadores iguales

Selecciona la **opción "Group Battle"**. En la pantalla denominada **"Battle Mode"** coge bien fuerte el **mando de control 2** y presiona la siguiente combinación de botones: **L, R, L, R, L, R, R y L**. Lo siguiente que oirás será la risa de Vega... nada bueno se puede esperar de esa risa. La competición empieza con el atractivo añadido de que podrás **seleccionar los mismos ocho luchadores**. Que es toda una vacilada.



BATTLE MODE SELECT

MATCH PLAY

ELIMINATION

THE SHADOW

SUPER NINTENDO

Cheat Mode

Parece que **todo son sombras** en este pedazo de cartucho cuando de acabarlo se trata. Pero gracias a la mejor revista del mundo en lo que a videojuegos Nintendo se refiere, las sombras se convierten en claros. Y todo por un simple **CHEAT MODE** . ¿Que "cómor" se hace ? Pues toma nota de esta combinación de botones, y no te olvides de introducirlos en la **pantalla de opciones**: **L, ARRIBA, IZQUIERDA,DERECHA, ARRIBA, R, L, ABAJO, "ABAJO, ABAJO**



cuerno de Rambi. Dentro encontraréis una **ruleta** en la que conseguir un ítem para la **fase de bonus**. Antes debéis lograr **parar al mismo animal en los tres barriles**. Entrando **varias veces consecutivas en este nivel** y habitación, podréis acceder a la fase de bonus que elijáis tantas veces como queráis.

Ahora, tras abandonar la particular ruleta, es la hora de dejar que **Rambi descanse**. Desmontad cuando lleguéis a la **flecha que señala el final de la fase** y anochece. Por cierto, Donkey tiene hambre, así que haced que **golpee el suelo para que coma unos cuantos plátanos.**



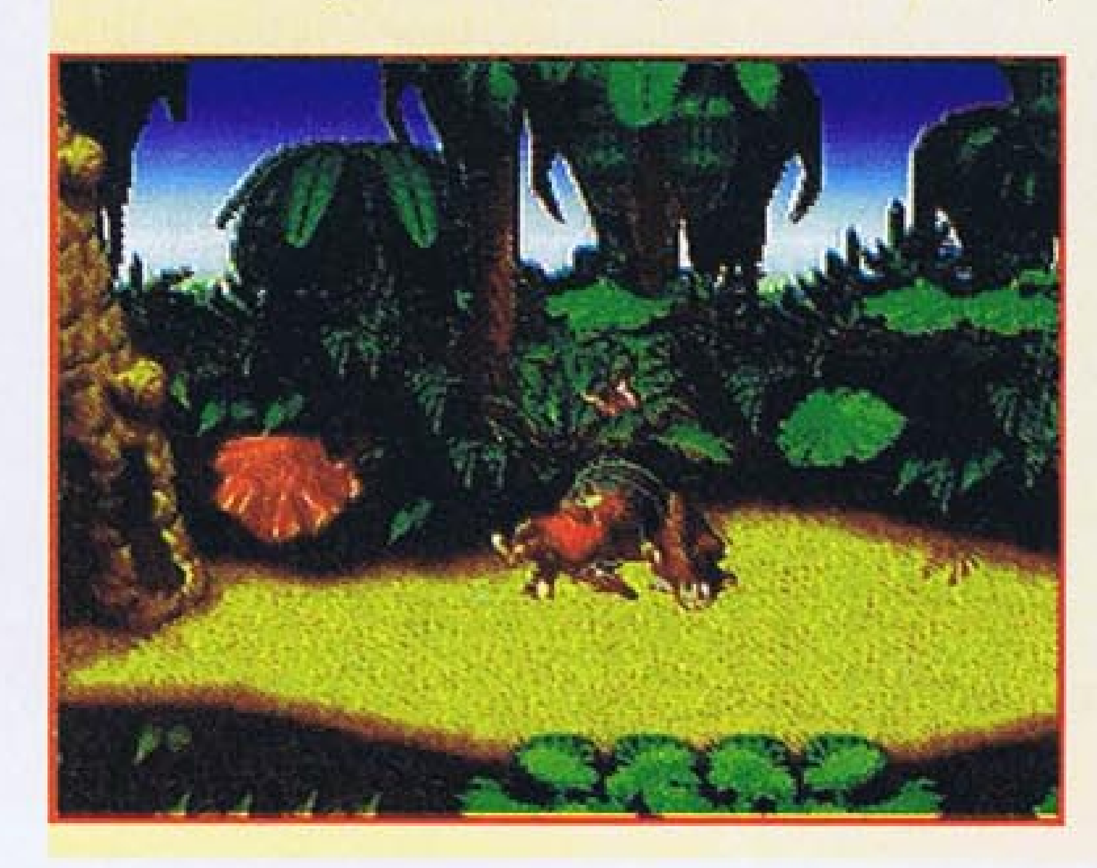
Llegamos a la salida, pero Jungle Hijinxs! todavía **esconde un último secreto**. Quedará desvelado si **subís con Diddy encima del letreto EXIT** y **saltáis dos veces a la izquierda** (la primera sobre la **copa de un árbol, la segunda al vacío**). El premio, para variar, serán unos **plátanos con los que podréis completar la fabulosa cosecha de este nivel**. Vamos, para volverse micos.







El siguiente consejo tiene que ver con una de las habilidades de Donkey Kong. Se trata de **golpear el suelo constantemente** para obtener una recompensa en forma de **racimo de plátanos o vidas extra**. El ejemplo más tempranero: desde la puerta de la casa de Donkey, saltad a las copas de los árboles y dejaos caer en el lugar indicado por unos plátanos en forma de flecha. Surgirá del suelo un **barril de acero**. Golpead a su izquierda y... unos plátanos. Haced que el barril rebote contra la pared de la izquierda, y podréis subiros encima y así recorrer parte del nivel sin ningún problema. Volved luego.





Nivel 2: Ropey Rampage





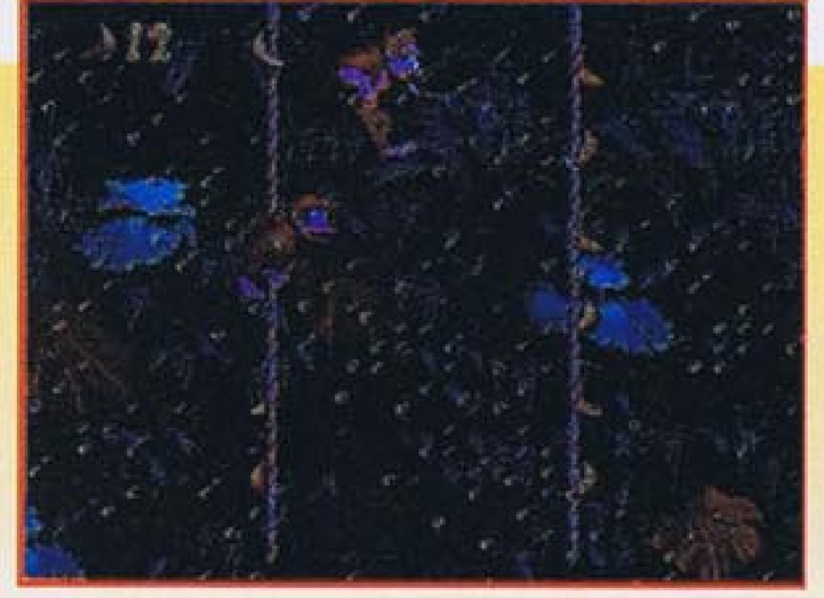




Subid a la salida con Diddy y avanzad saltando por las copas de los **árboles**. Si conseguís llegar **al cuarto**, encontraréis plátanos o una vida extra. Golpead el suelo al **pie de ese cuarto árbol** y la reserva de plátanos continuará aumentando.

Ahora toca hacer de Tarzán. En la **primera liana que se balancea**, saltad a la copa del árbol para recoger un **ítem de la fase de bonus del rinoceronte Rambi**. Después, cómo no, **golpead el suelo debajo de la liana** y ya sabéis lo que pasará.





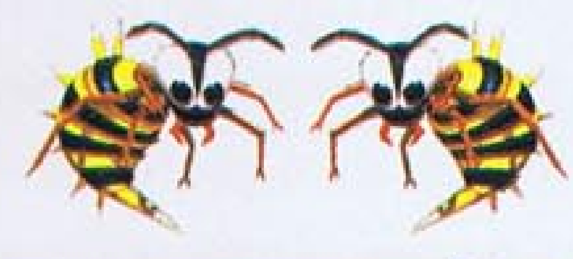
Hora de entrar en una habitación oculta. Inmediatamente **después de coger la letra O**, dejaos caer. Un tonel os transportará a un **lugar con lianas y muchos plátanos para** recoger. A la salida os impulsan a la derecha y veréis como aparece un neumático en el suelo nada más caer . Bueno, pues no desaprovechéis la oportunidad que os brindan. Llevad la **rueda hasta el primer árbol a la derecha, encaramaos a él aprovechando el impulso de la rueda** y dejaos caer más a la derecha todavía: **en el suelo os espera un ítem de la fase de bonus de la rana Winky. ¡Lo que ha costado, amigos!**



¡Pero bueno, cómo es posible! ¿Os acercáis a la salida y no habéis encontrado más habitaciones ocultas? Eso se soluciona rápido. Veréis. **Dejaos caer a la izquierda de la flecha que señala el fin de este nivel.** Allí hay **un tonel salvador que se encarga de transportaros a una habitación** en la que tendréis que **adivinar en qué tonel va a detenerse el globo de la vida extra.** No hace falta explicar qué os llevaréis si sois tan hábiles como para burlar a la máquina, ¿verdad?





Nivel 3: Reptile Rumble





Nada más empezar, dejad que Donkey el mono golpee el suelo **en el lugar por el que repta la primera serpiente del nivel**. ¡Pero no seais bestias! **¡Eliminad a la serpiente primero!**

De la habitación anterior saldréis despedidos para, fijaos que curiosa casualidad, dar con vuestros huesos justo en un sitio en el que hay **un tonel en el techo**. ¿Que dónde nos dejará el tonel? Pues en una nueva habitación en la que nuestros amigos **tendrán la oportunidad de viajar a bordo de una serie de barriles al tiempo que recojen todos los plátanos del mundo. ¡Flipante de nuevo!**

en clave Nintendo

WORLD HEROES 2

SUPER NINTENDO

Luchar con los jefes

Lo cierto es que este tipo de juegos sobre luchas y luchadores son poco originales, aunque increíblemente adictivos y divertidos. Incluso son repetitivos en lo que a trucos se refiere. ***¿Te imaginas de que va este secretillo?*** *Exacto. Cómo* ***luchar en el papel de uno de los temibles jefes****. Aunque, la verdad sea dicha, qué más se puede pedir. Vamos con el truco. En la* ***pantalla de título presiona SELECT, A, ARRIBA, R, ARRIBA y SELECT****. Si has seguido todos los pasos correctamente* ***oirás una campanada****. A continuación pulsa* ***START, y selecciona la modalidad "IP Game Mode"****. En la pantalla en la que se seleccionan los luchadores mantén* ***presionado SELECT y a la vez pulsa L para jugar como Rio****. Pero si lo que quieres es ser* ***Neo Geegus*** *entonces mantén presionado* ***SELECT y a la vez R****.*

SPARKSTER

SUPER NINTENDO

Sound mode

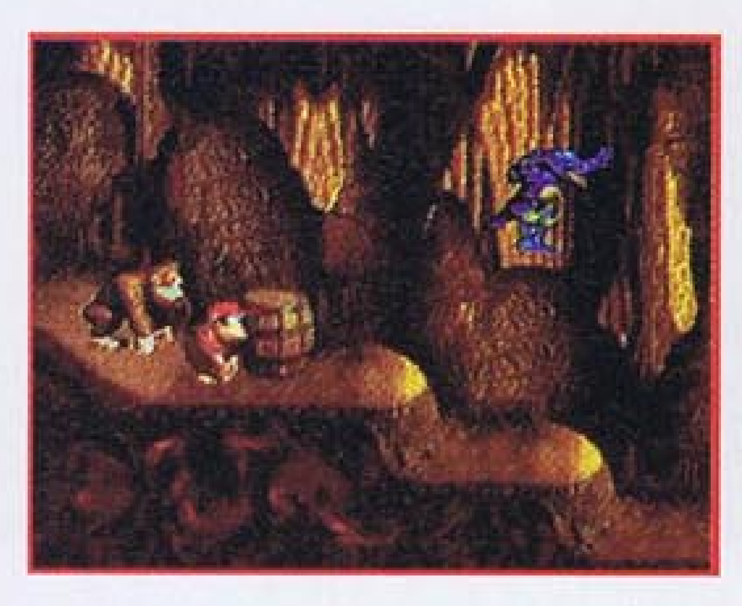
Para realizar este truco, debes elegir la ***modalidad "Setup Screen" del menú principal****. Sitúate*







Pero este Reptile Rumble todavía guarda una sorpresita más. Se encuentra **poco después de salvar y coger la letra N**, en un lugar en el que hay **dos barriles juntos**. Tenéis que **tirar uno de ellos a la derecha** para que caiga en una zona en la que hay **dos serpientes**. De esta forma abriréis la puerta de una habitación en la que os daréis de bruces con un **neumático y un montón de plátanos impacientes.**







Justo después del primer barril DK, hay **otro barril al borde de unos escalones** donde saltan unos cuantos enemigos. No lo cojáis de momento, mejor **eliminad a los bichos** saltando sobre ellos. Una vez liquidados, ya podéis coger el **tonel y romperlo contra la pared que está debajo de la K**. Así **entraréis en una habitación con plátanos y vida extra.** ¿Y cuántas llevamos ya? Por curiosidad...

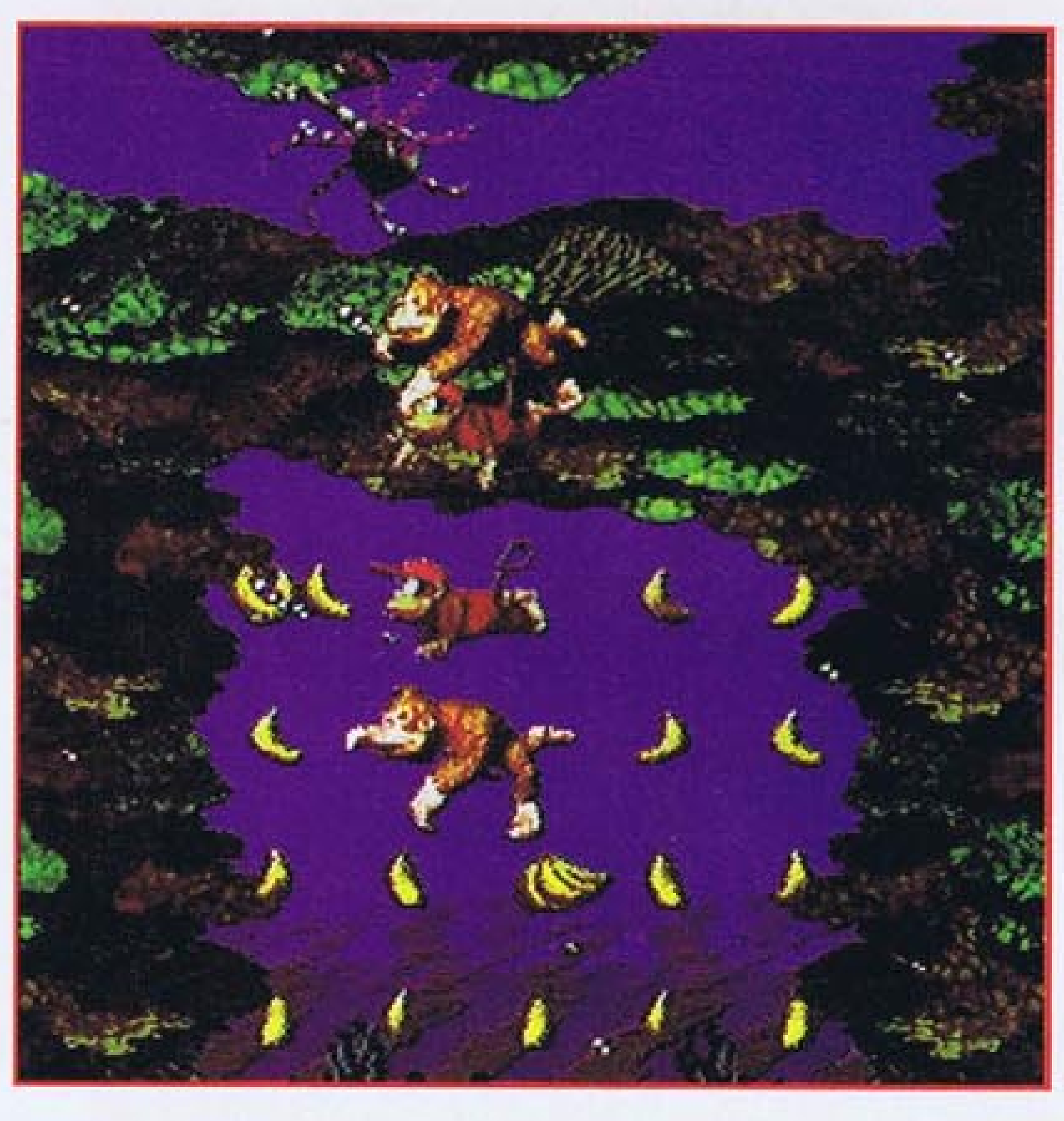
Nivel 4: Coral

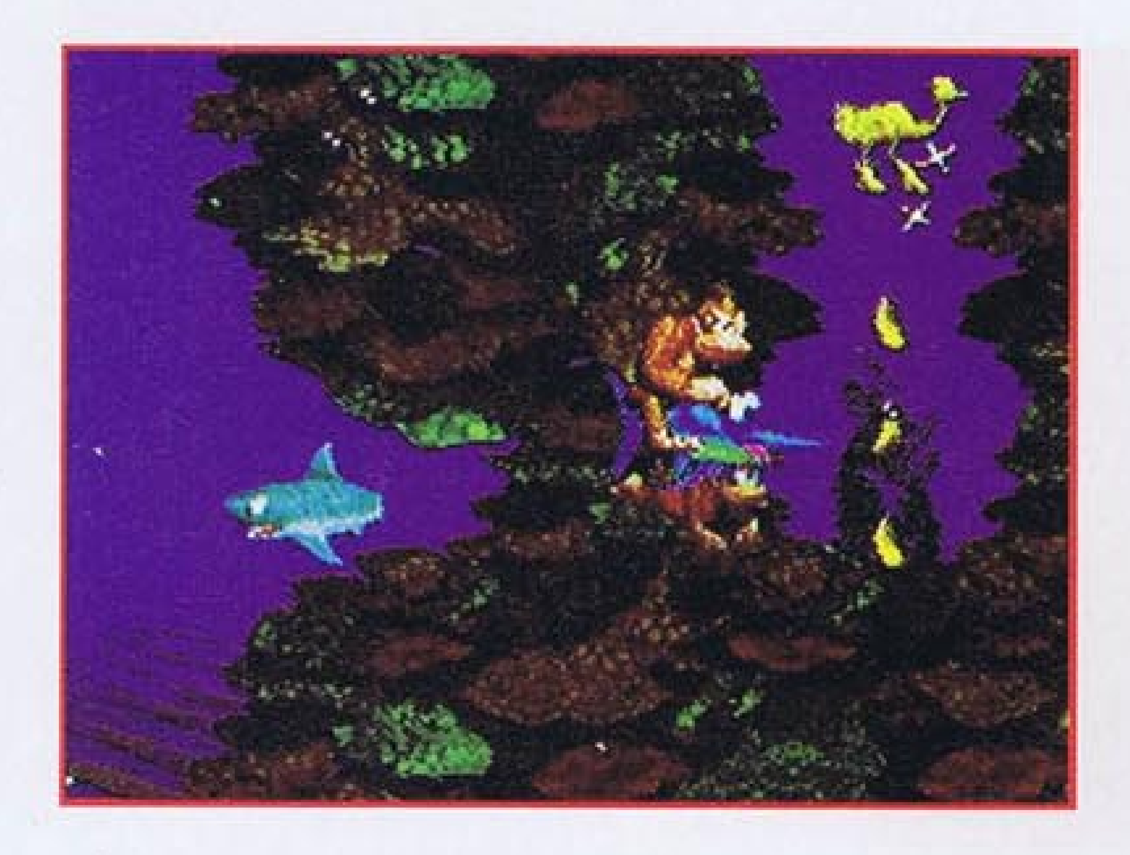





En este nivel cien por cien marino y muy tranquilizador (la música es soberbia) **no existen habitaciones ocultas**, pero si un **par de puntos** que conviene destacar. A saber.

El primero se encuentra nada más llegar a la parte de nivel en la que el **primer pulpo que gira**. La táctica consiste en **seguirle y desplazarse hacia abajo en el punto en el que indicamos (a la derecha tenéis la imagen más clara)**. Encontraréis un buen montón de **jugosas bananas** esperando a nuestros amigos. Zampároslas todas y a ver qué pasa en el marcador. Por cierto, el segundo punto está justo al lado, pero como es tan importante.





El siguiente punto de interés del nivel coralino está **poco después de salvar la partida, en la temible zona de los tiburones**. Si conseguís mantener la calma ante sus fauces, os será muy fácil **nadar hacia la derecha para recoger el ítem de la fase de bonus del avestruz Expresso**. Una vez que lleguéis hasta allí, y para variar, podréis haceros con unos **platanitos del ala. Que nunca vienen mal, para qué nos vamos engañar.**





En el principio de este nivel podéis hacer un truquito para **atravesar la mayor parte del mapeado viajando de tonel en tonel.** Simplemente debéis **subiros a la puerta de entrada y coger el barril sorpresa** que se encuentra allí.



Nivel 5: Barrel Cannon Canyon



Esta tira digna de un artista de la pantalla muestra claramente el **proceso que tenéis que seguir para entrar en otra habitación oculta** donde **recoger unos cuantos plátanos más.** A la vista de las imágenes, creemos que nuestras palabras sobran pero, por si no termináis de entenderlo... **Se coge el barril, se sube, se salta a la izquierda, se deja caer, se explota el barril y ¡ahí está!**

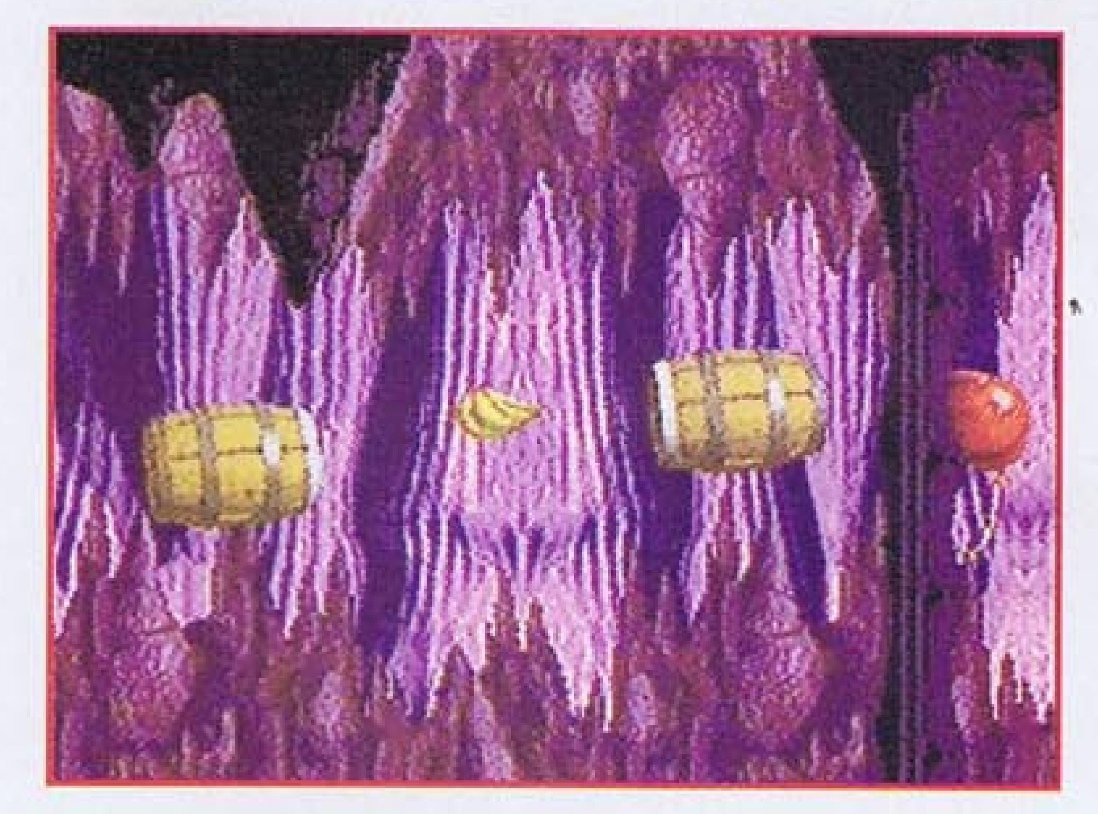




Seguro que habéis llegado a la salida sin encontrar la **letra G.** Pues probad a **subiros al exit y saltar a las copas de los árboles** cercanos. Quizá allí podáis calmar vuestra ansiedad recolectora.



Como parece que esto de los barriles tiene su picante, probad a **lanzaros contra la pared en el punto que se ve en la imagen** (está justo antes de llegar al barril donde se salva el nivel).



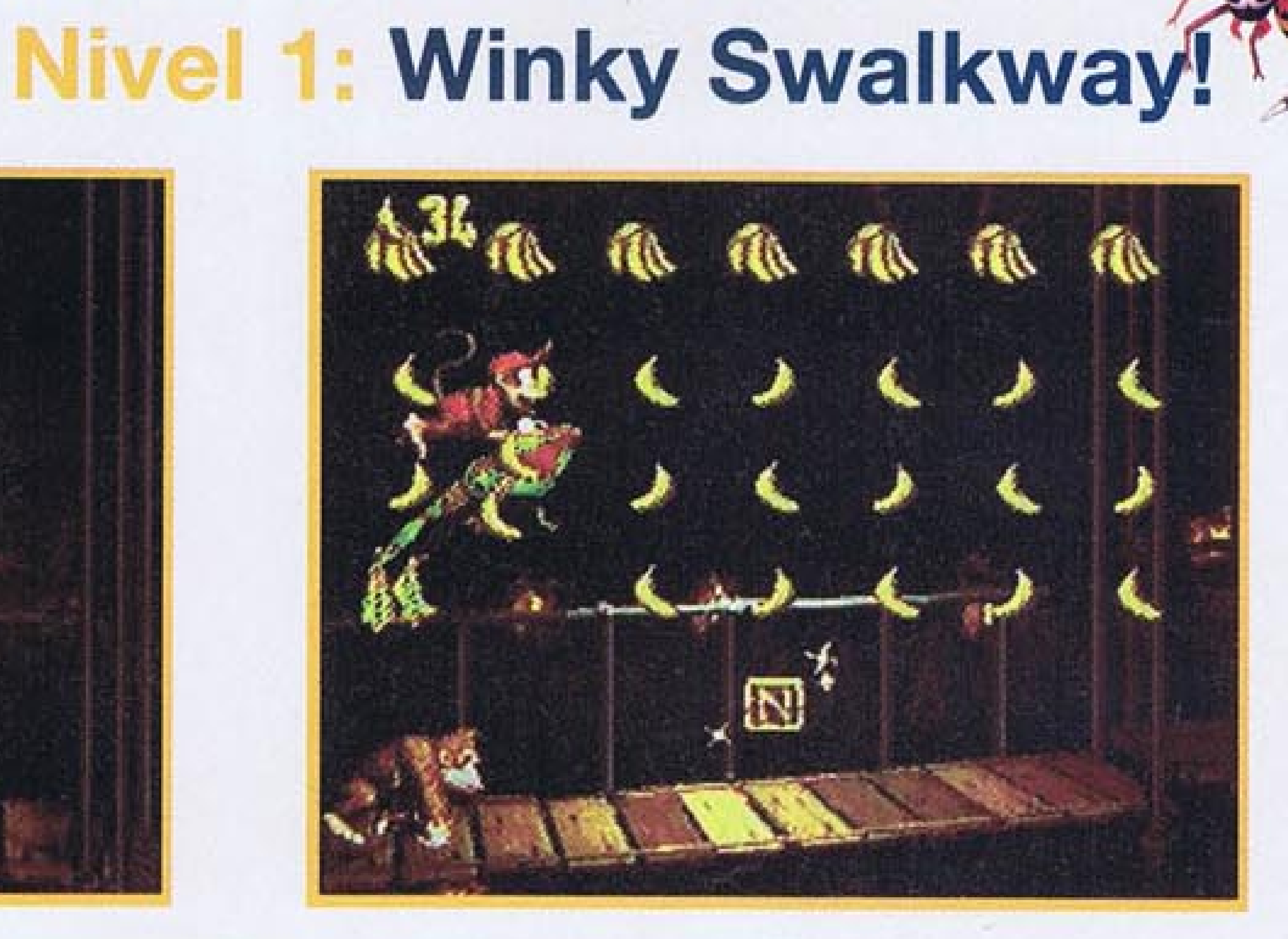
Entraréis en una **habitación con más barriles** (para variar) y **más plátanos** (para seguir variando). Otra cosa es que esperéis al momento justo para lanzaros a la cara oculta, claro.

FASE 2: Monkey Mines

Nivel 1: Winky Swalkway!

Empezamos la fase descubriendo el **único cuarto oculto** que existe en este nivel. Está poco después del barril para salvar, y se entra **saltando a un tonel muy visible que encontráis encima de un buitre.** Lleva a una habitación con las consabidas bananas y la **letra N** de la palabra KONG. Hacednos caso y procurad llegar hasta allí montados sobre **Winky.** Su potente salto os facilitará mucho las cosas.





en clave Nintendo

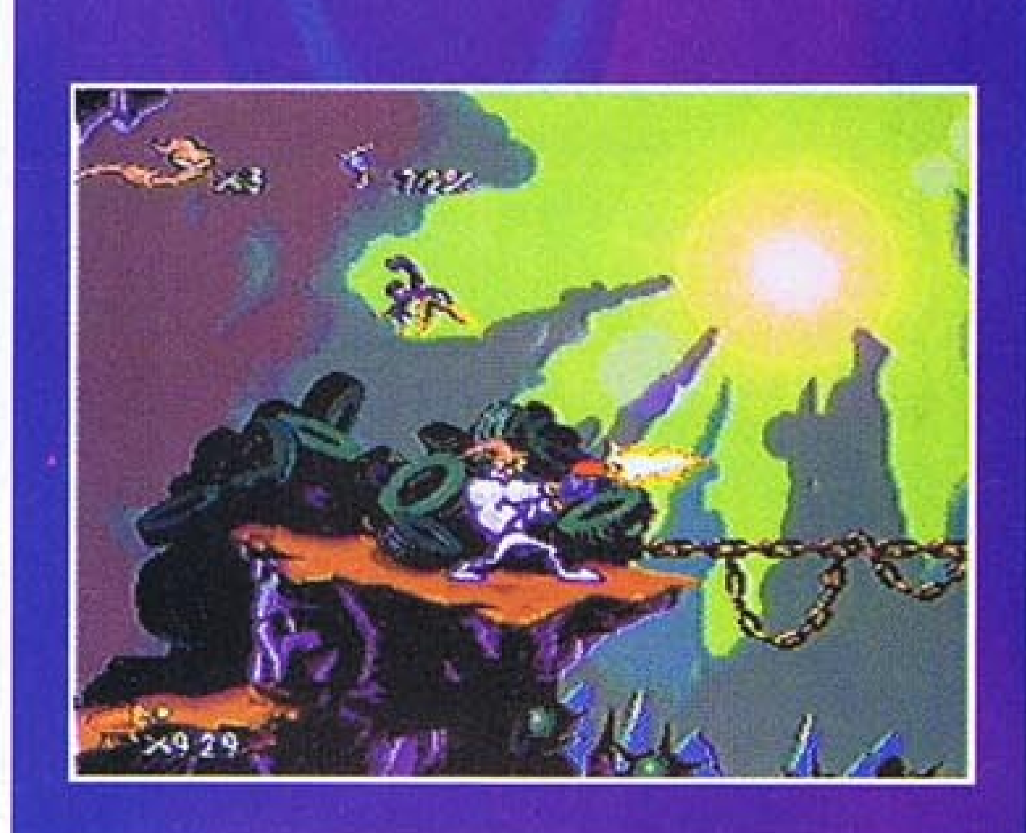
(viene de atrás) sobre las **palabras Sound Option** y verás como éstas se ponen inmediatamente a **parpadear**. Tranquilo, es sólo una señal de que todo va bien. Seguimos. En ese momento **presiona SELECT para hacer que se detenga la música**. Y ahora, y con los botones **L y R, selecciona la melodía que desees escuchar**, y hazla sonar con las **teclas X, Y, A o B**. Podrás disfrutar de las melodías tan cañeras qie gustan de hacer los chicos de Konami.

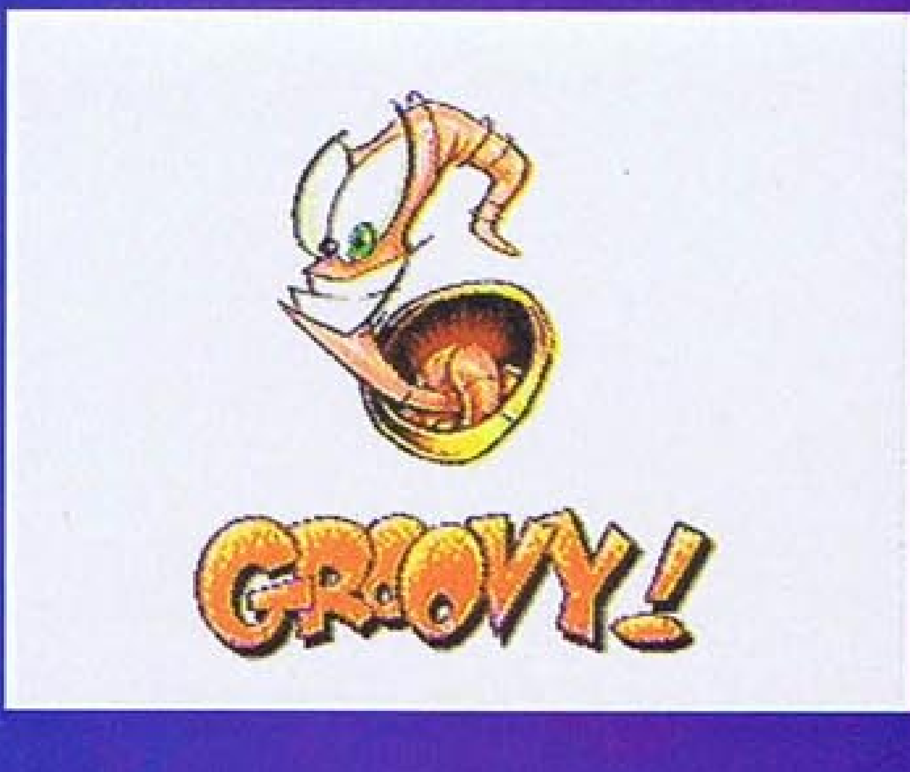
EARTH WORM JIM
SUPER NINTENDO

Pasar de nivel sin ningún problema

Si no fuera por Nintendo Acción el **probre Jim seguiría siendo una lombriz toda su vida**. Vamos, que tampoco le vamos a convertir en un príncipe, con lo feillo que es. Seguirá siendo una lombriz pese al truco de marras, pero por lo menos ahora podrá **saltarse los niveles y dejarse de hacer tanto túnel para llegar a los sitios**. Lo dicho, que si quieres humillar a los enemigos no haciéndole el menor caso, sólo tienes que pillar el mando y presionar la siguiente combinación lo más rápido que puedas.

Pausa, A + X, B + X, B + X, A + X y quitar pausa.





Nivel 2 bis: Bouncy Bonanza



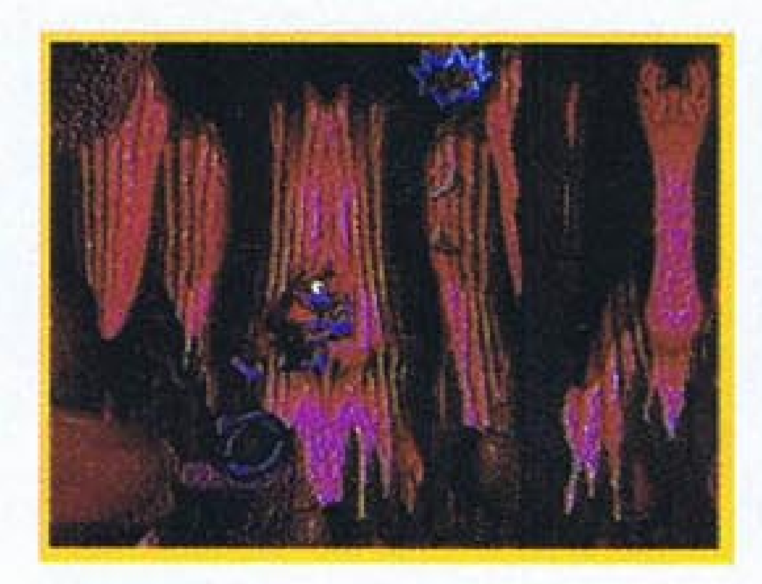



Encima de la entrada a este nivel encontraréis un **ítem de la fase de bonus de Rambi**. ¿Que cómo se llega hasta allí? Basta con que eliminéis, con el barril que veréis al principio, a una **abeja que protege un neumático**. En ese momento tan sólo os quedará **arrastrar la rueda hasta la entrada** y saltar lo más alto que den las piernas para haceros con la consabida joyita.





La cosa va de abejas. Coged el **barril que hay después del siguiente** insecto y romperlo contra la pared que está bajo dos de estos "animalillos" que suben y bajan. Os espera una de esas graciosas ruletas.



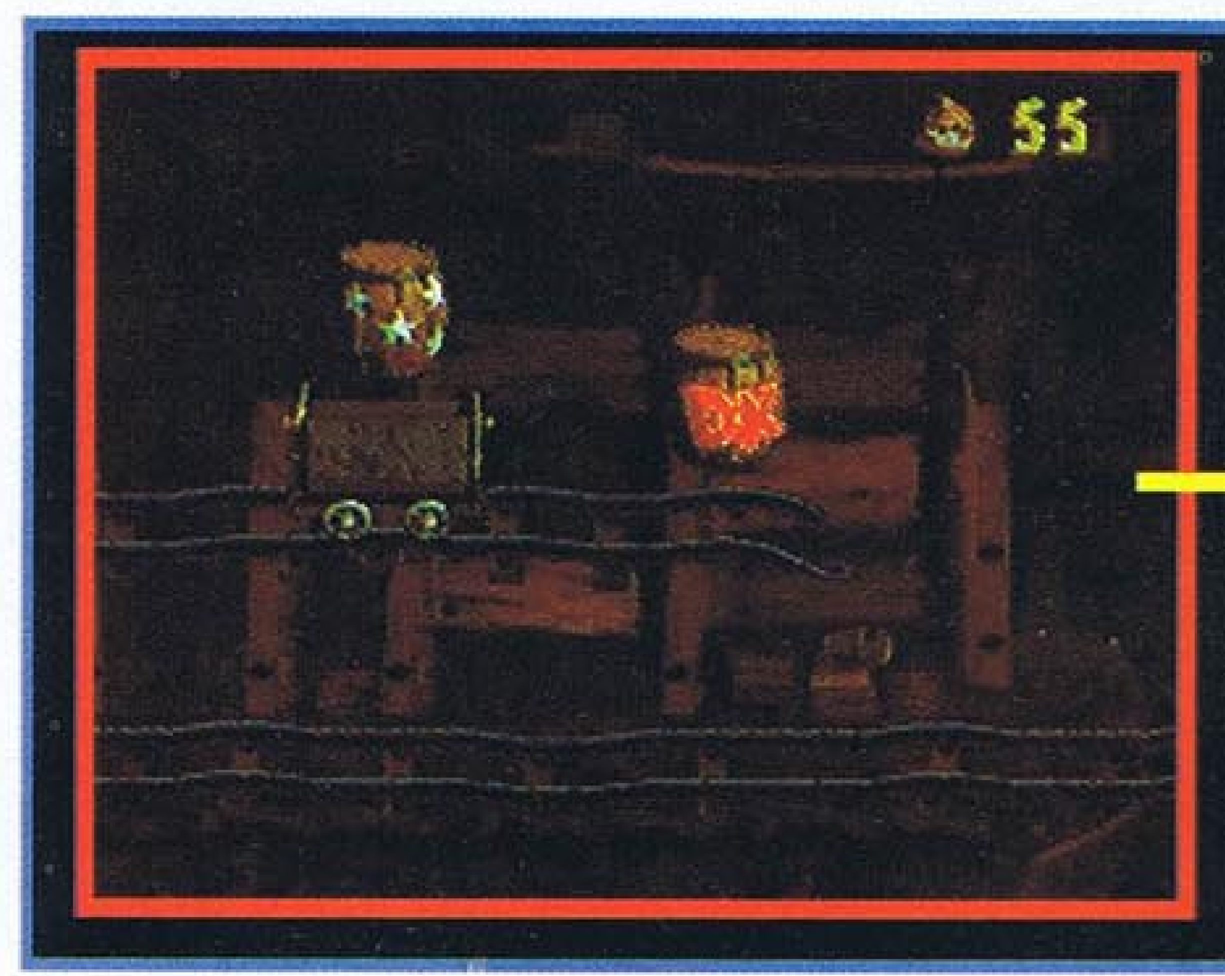


Cuando encontréis el **último neumático**, ponedlo con cuidado sobre la plataforma que se mueve de izquierda a derecha. Saltad sobre él y un tonel os transportará a la **última habitación del nivel**.



Nivel 2: Mine Cart Carnage

Si hasta ahora no habéis conseguido encontrar ninguna habitación oculta en este nivel,es porque no existe. Lo que sí podéis probar es este **útil truquillo** con el que **podéis pasaros el nivel...¡sin vagoneta!** Cómo lo oís. Para conseguirlo, **tenéis que ir con Donkey y Diddy, y dejar que choquen contra la primera vagoneta abandonada** que hay después del barril que marca el **punto de retorno a la fase**. En esta operación **perderéis a uno de los dos monos** mientras el otro **da un salto antes de continuar el viaje**. Es en ese momento cuando **tenéis que presionar a la vez los botones X e Y** para que vuestro protagonista abandone el vehículo. **Seguid presionándolos cada vez que queráis saltar** para no caeros: así podéis **recoger todos los ítems del nivel** tranquilamente. El único inconveniente es que no **podéis salir de la fase sin vagoneta**, pero no nos negaréis que el truco merecía la pena.

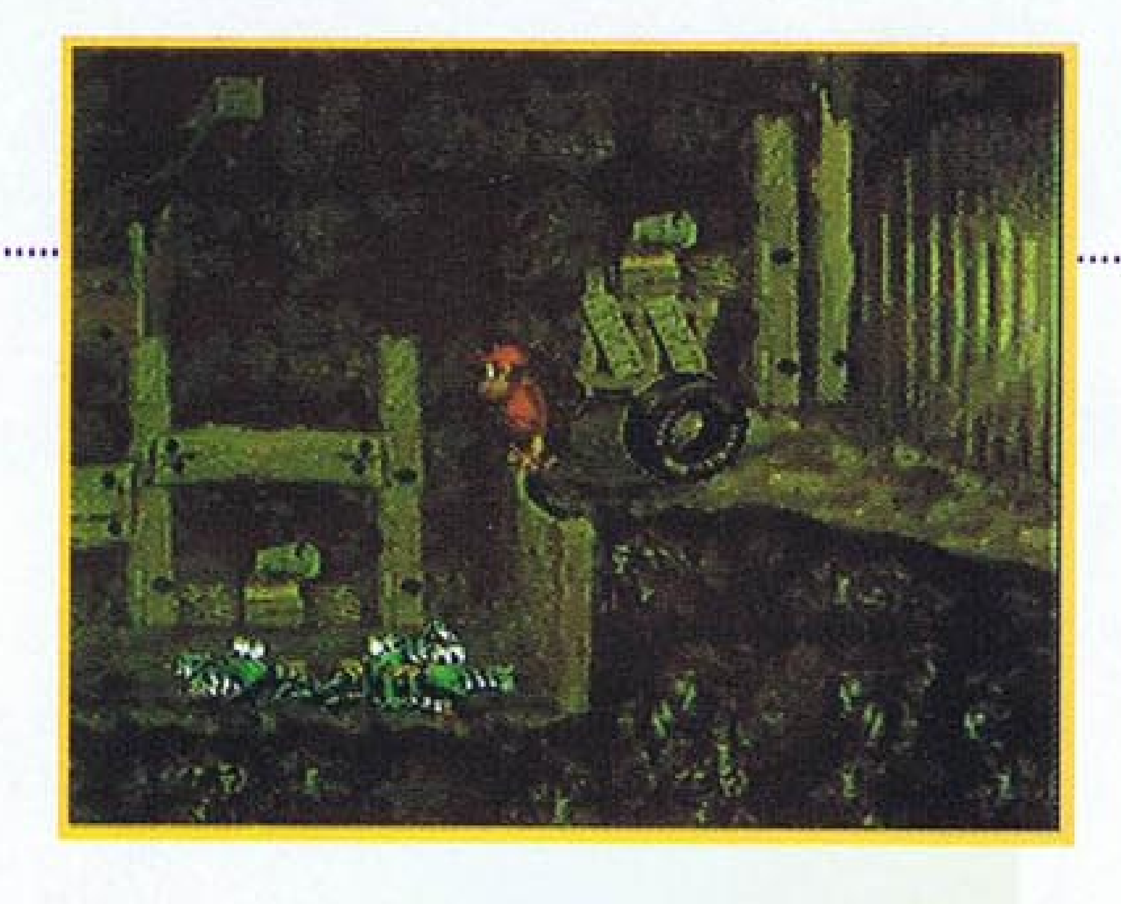




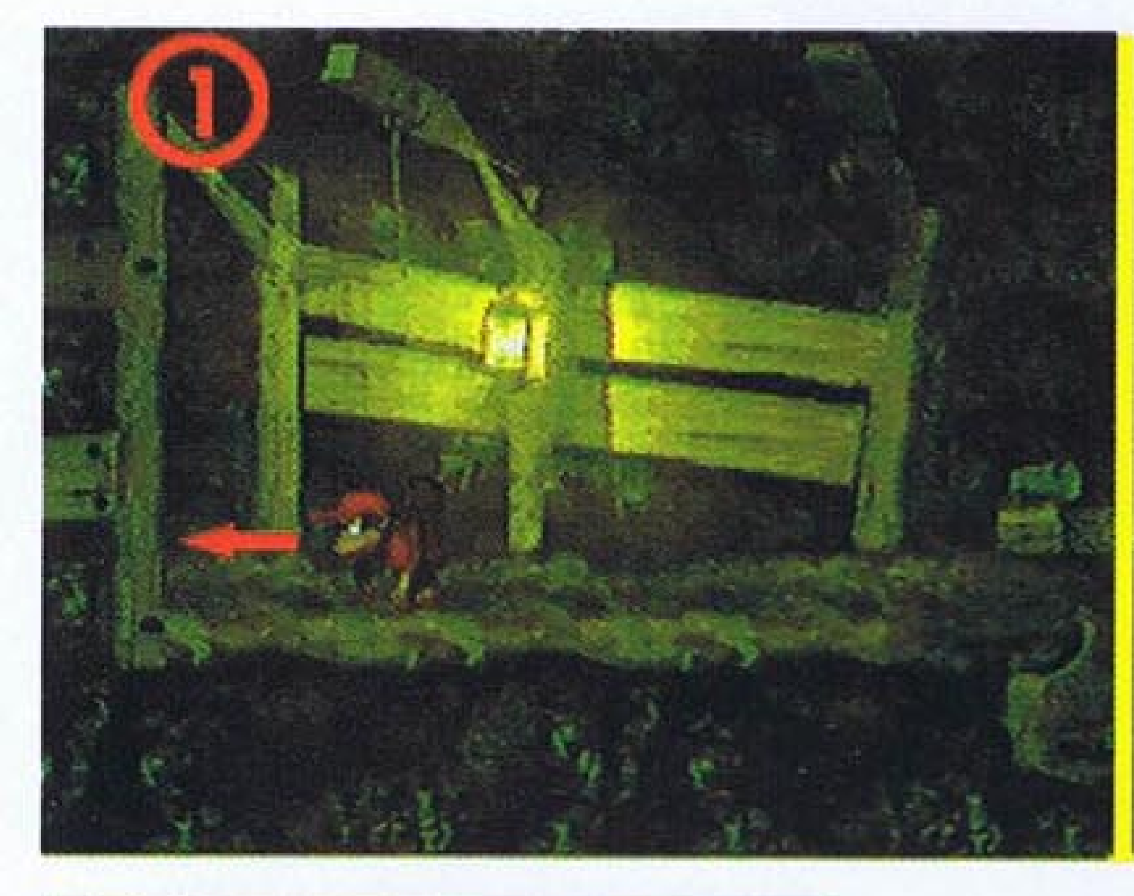
  

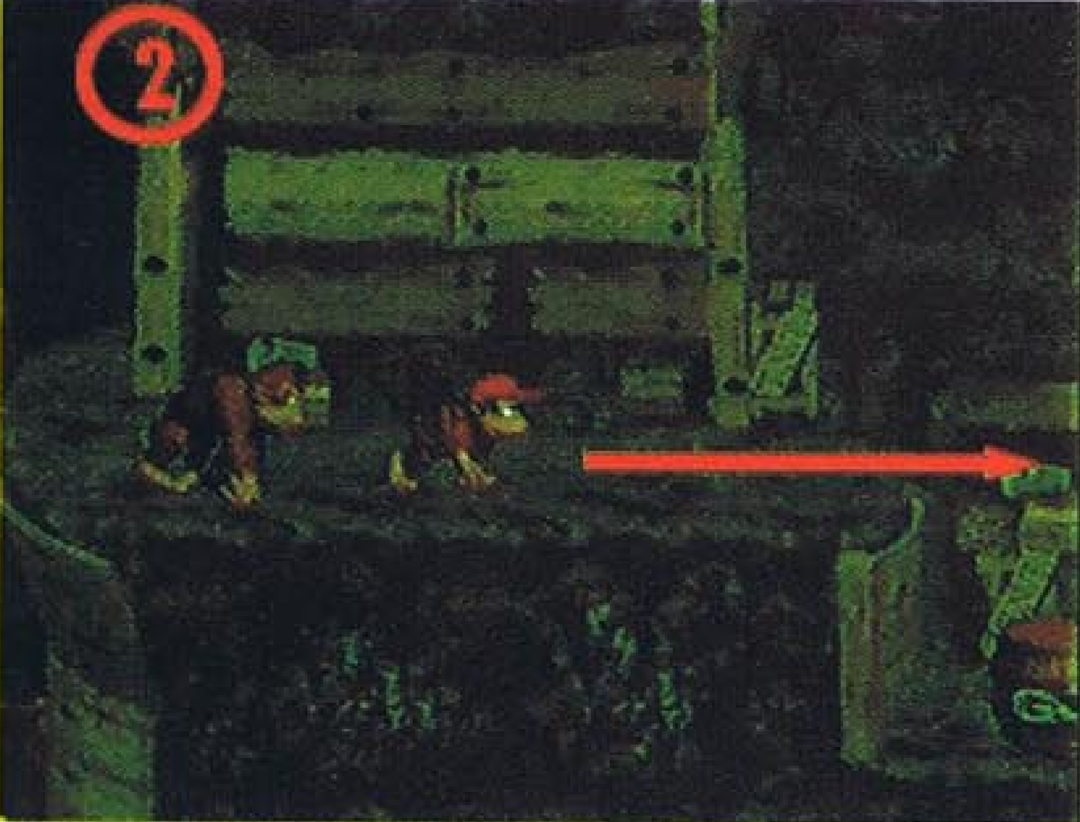
Nivel 3: Stop & Go Station

Una de las curiosidades del juego: un nivel que se muerde la cola. Traducido al castellano: un nivel en el que, si **salís por la puerta de entrada**, aparecéis en un **punto muy cercano al final**. Así acabaréis mucho más rápido el nivel y, al salir, **podréis ir directamente al Candy's Save Point para salvar la partida.**



Todavía una última habitación. La entrada está señalada por unos **plátanos en vertical** cerca de un lugar en el que hay **varios cocodrilos. Liquidad a los cocodrilos y llevad el neumático** que encontráis después hasta donde están los **plátanos**. Ya sólo os queda **saltar y recoger las bananas de turno en la habitación oculta.**

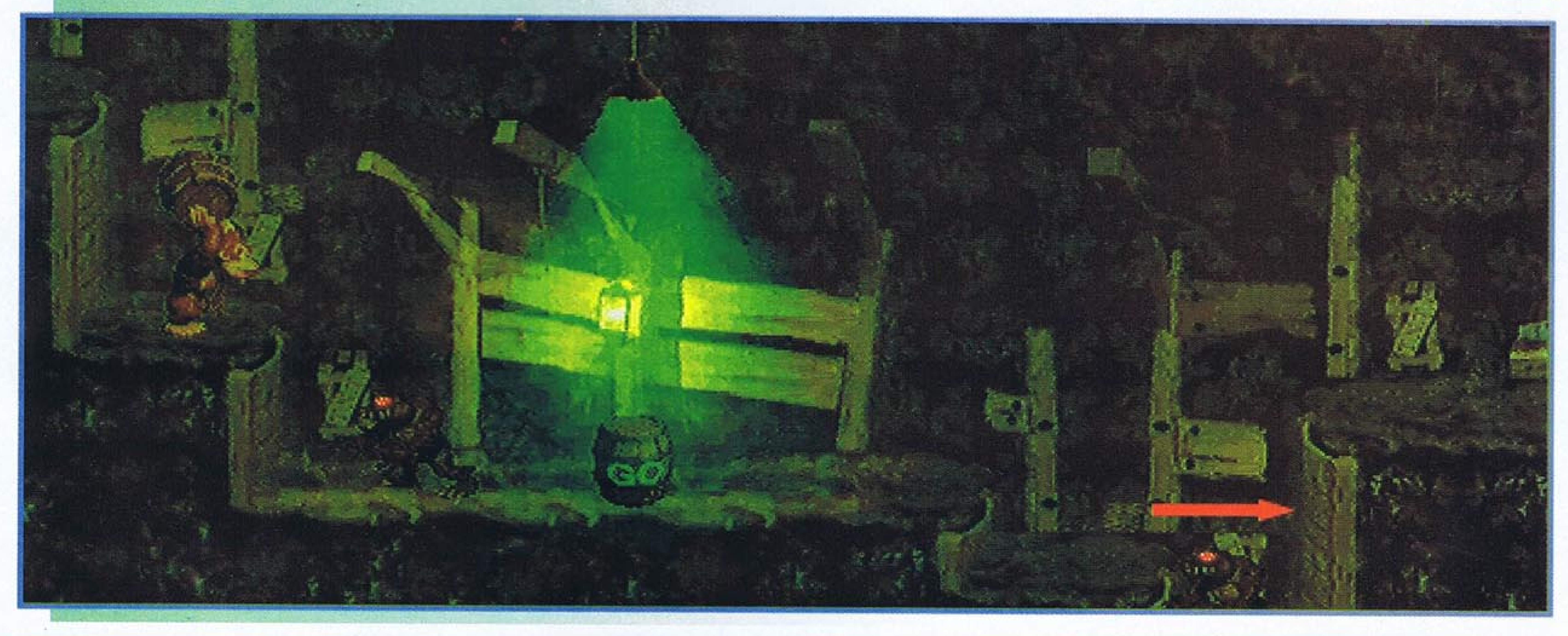


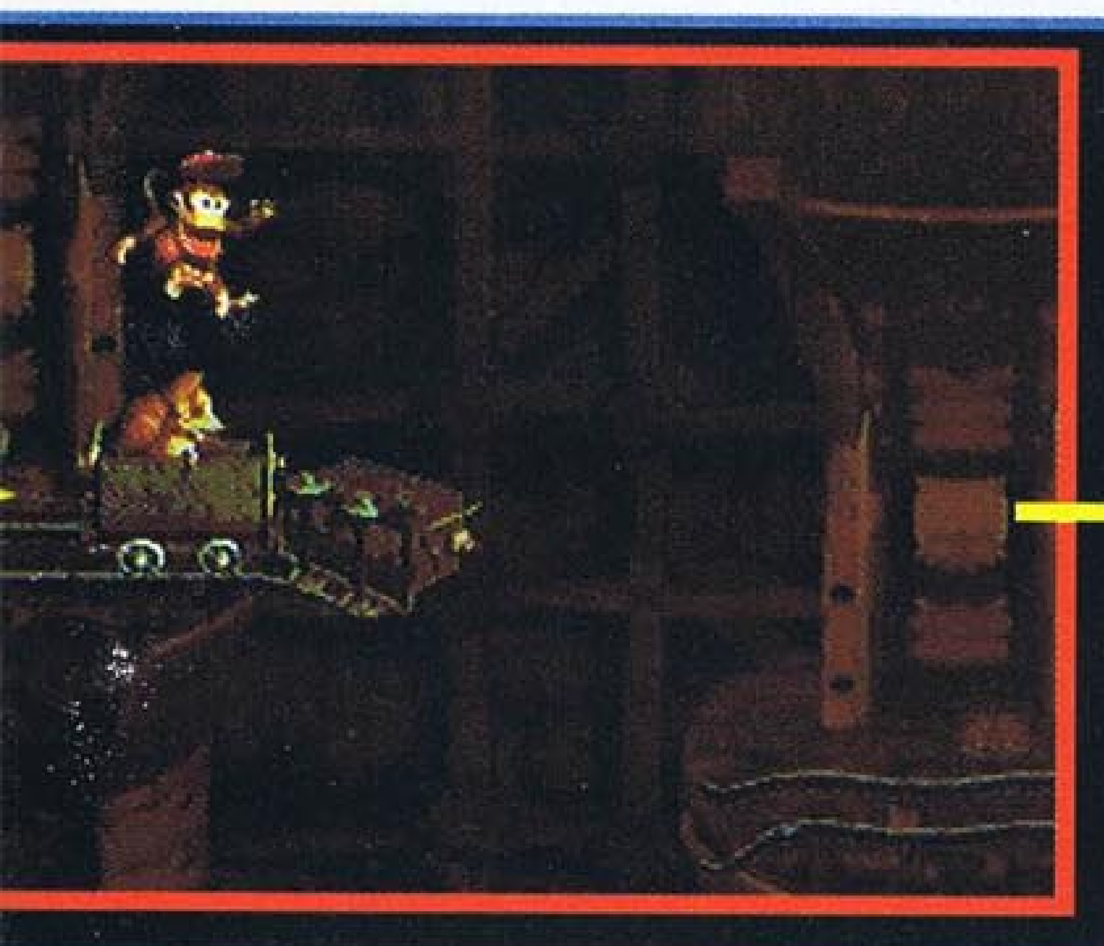


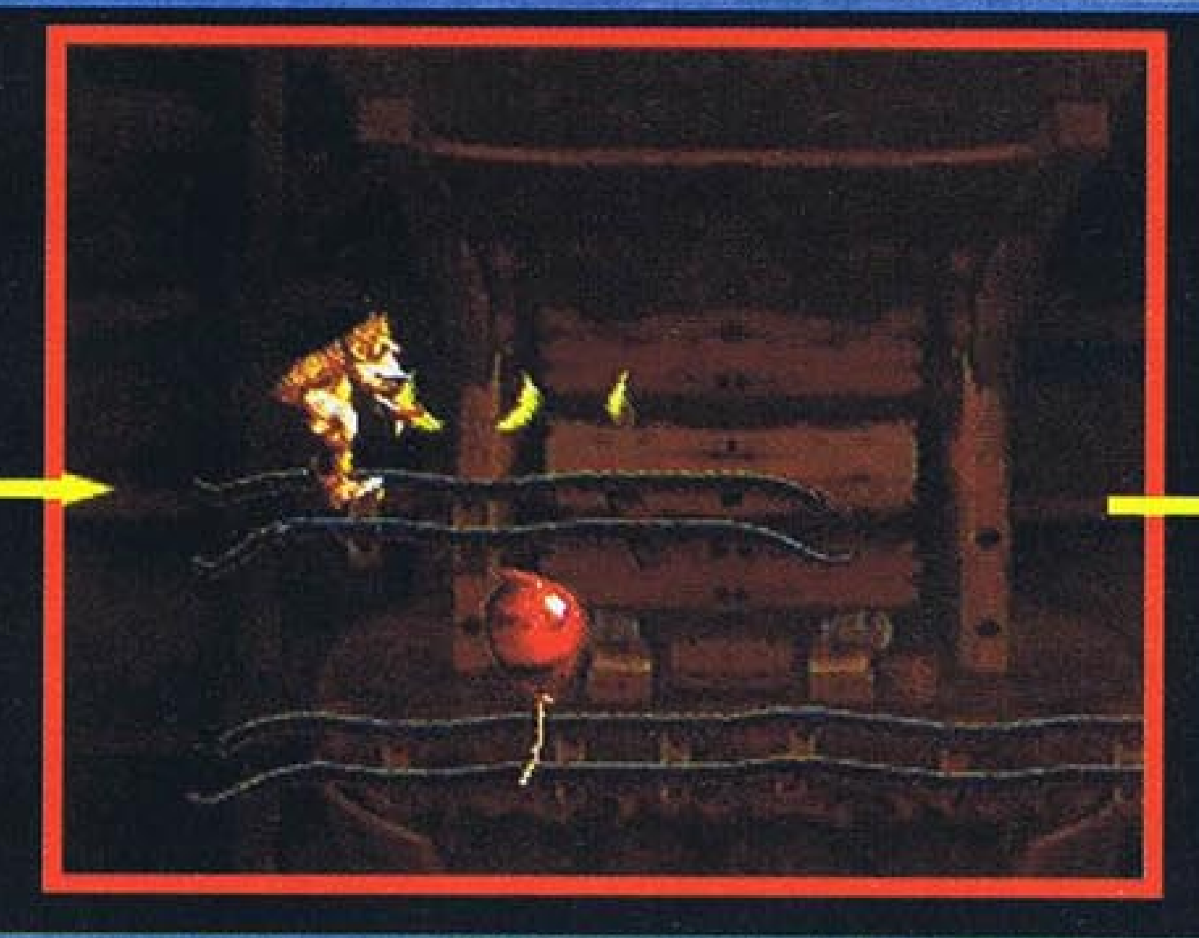




La cosa se complica para nuestros amigos. Ahora, **poco después de salvar**, tendrán que **coger un tonel y, sin soltarlo, activar el barril que adormece a los enemigos. Luego tendrán que** lanzar el citado tonel contra la **pared que indica la flecha de la imagen.** Parece difícil, pero todo sea por entrar en una nueva habitación oculta. Vaya, que la cosa merece la pena.









en clave Nintendo

SYNDICATE

SUPER NINTENDO

Aquí tienes un buen montón de claves

OESTE DE EUROPA:	CBBBBBBBGB7
FB ESCANDINAVIA:	CBBBBBBBGG7
CB EUROPA CENTRAL:	CBBBBBBBJG7
MB EUROPA DEL ESTE:	CBBBBBBBKG7
RB LOS URALES:	CBBBBBBBKJ7
QB SIBERIA:	CBBBBBBBKK7
GB MONGOLOIA:	CBBBBBBLKK7
HB KAMCHATKA:	CBBBBBBL2K3
HB KAZAKHSTAN:	CBBBBBB32K7
FB CHINA:	CBBBBGB32K7
CB LEJANO ESTE:	CBBBBGB72KZ
CB IRAN:	CBBBBQB72KZ
HB INDIA:	CBBBCQB7ZK7
MB PACIFICO:	CBBVCQB72K7
PB INDONESIA:	HBBVCQB72K7
NB OESTE DE AUSTRALIA:	HLBVCQB72K7
SB TERRITORIOS DEL NORTE:	HQBVCQB72KZ
GB NUEVA GALES DEL SUR:	HSBVCQB72KZ
HB IRAQ:	929—T—3TGT-DBXB
ARABIA:	929—K9T7-KX2TXBKC
SUDAN:	929—K9P7-KX2TCBTC
LIBIA:	929—K9P72KX2TCBKB
ARGELIA:	929—K9P79W78PBLFB
MAURITANIA:	929—K5F2TGT-DBSB
NIGERIA:	929—TF2W6KX2-FBSB
ZAIRE:	929—6W638F46-CBRB
KENIA:	929—83R79W78PB3KB
MOZAMBIQUE:	9K-2F2W6KX2TBB68
SURAFRICA:	9K-0F2W6KX2TBBRB
COLOMBIA:	9K-M7JS-L99CBBB
VENEZUELA:	9KKD2W6KX2FCBGB
BRASIL:	9KRW638F46WBBJB
PARAGUAY:	SMP7JS-L9SGBV2B
URUGUAY:	1ZHSF2TGTKDB33JB
ARGENTINA:	X13R79W78LBB-B
PERU:	DD2W6KX2FCBQDB
CALIFORNIA:	DD2W6M46WBB9BB



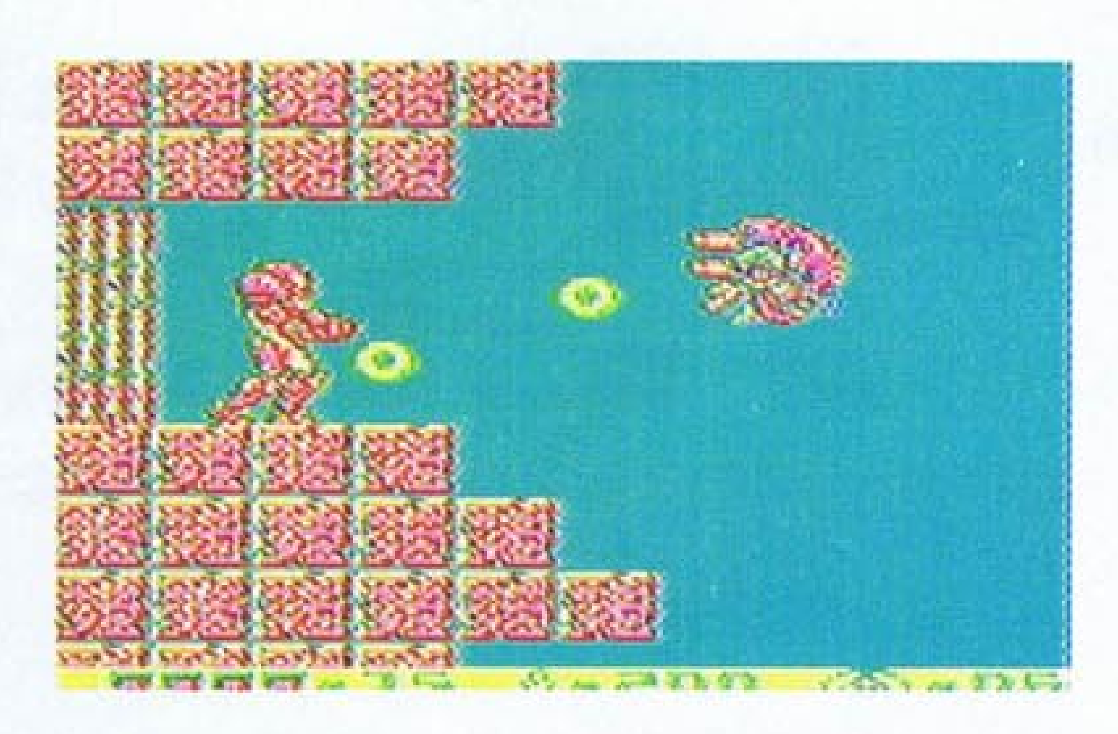
Metroi

Fue todo un juegazo para el Cerebro de la Bestia, pero antes había mostrado sus garras en Game Boy. Es tan difícil y espectacular como Super Metroid, por eso hemos pensado que necesitaba una guía para el solito que además se diferenciara del resto. A continuación, la primera parte de esta genial movida. Con mapa a mano incluido.

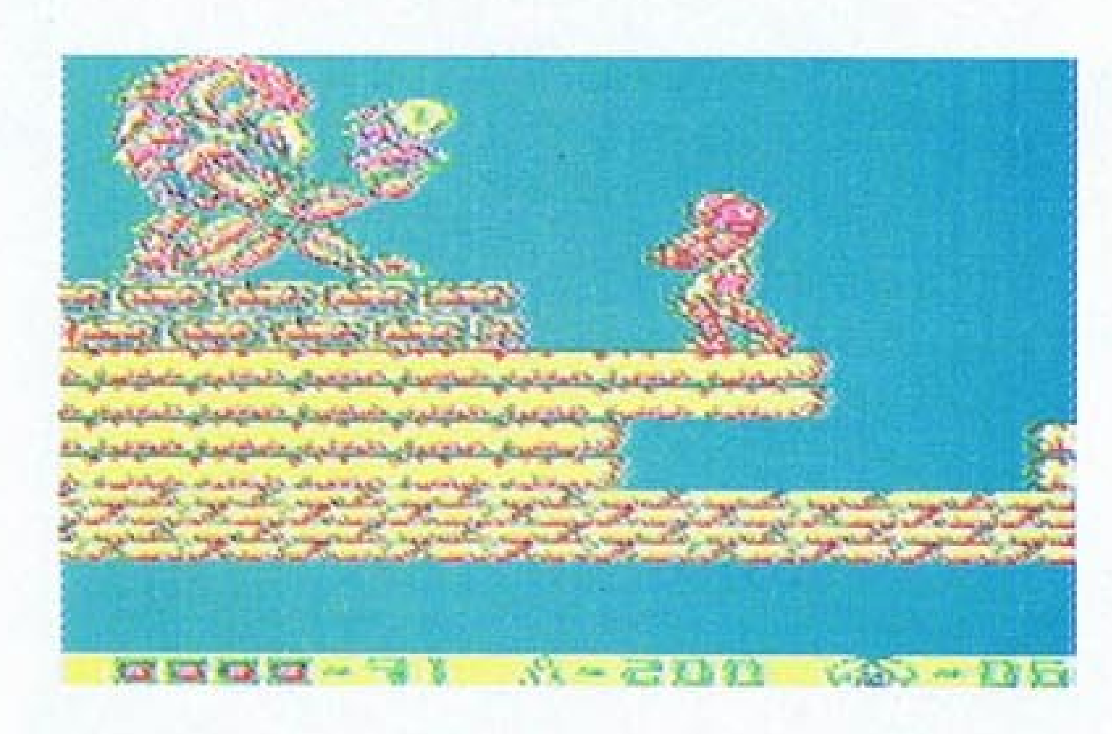
Salida
Spring Ball
Salvar partida
Metroid
Metroid
Metroid
Wave Beam
Varia
Metroid
Metroid
Salvar partida
Metroid
Metroid
Metroid
Metroid



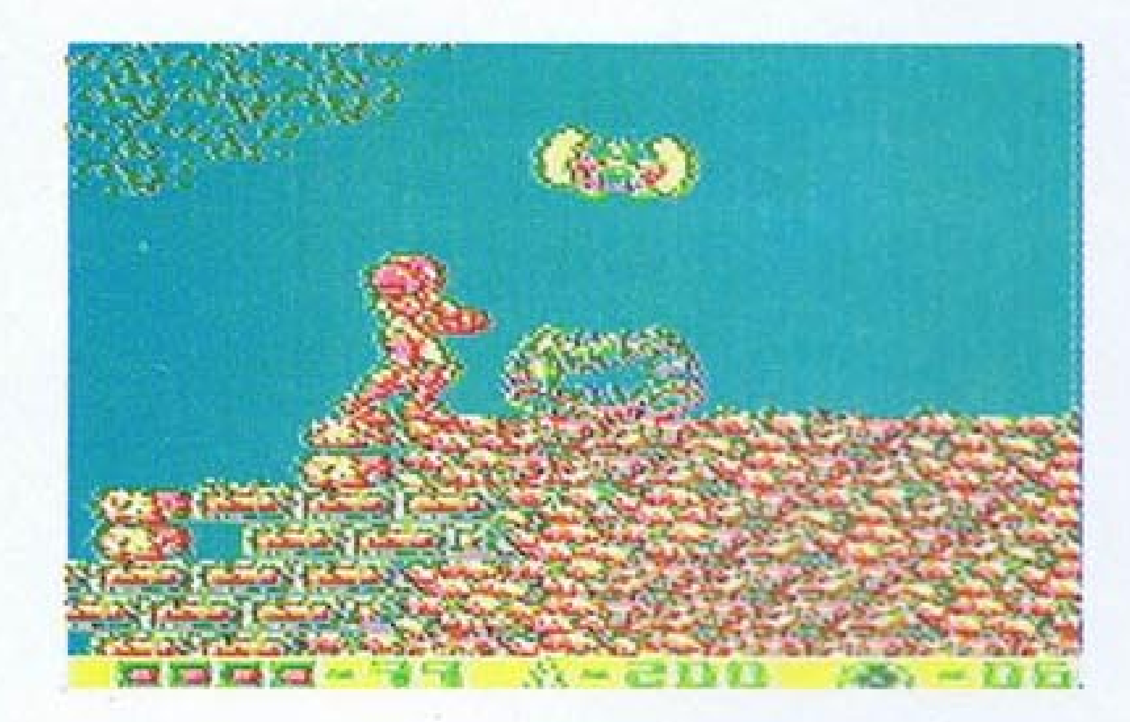
Por Javier Castellote



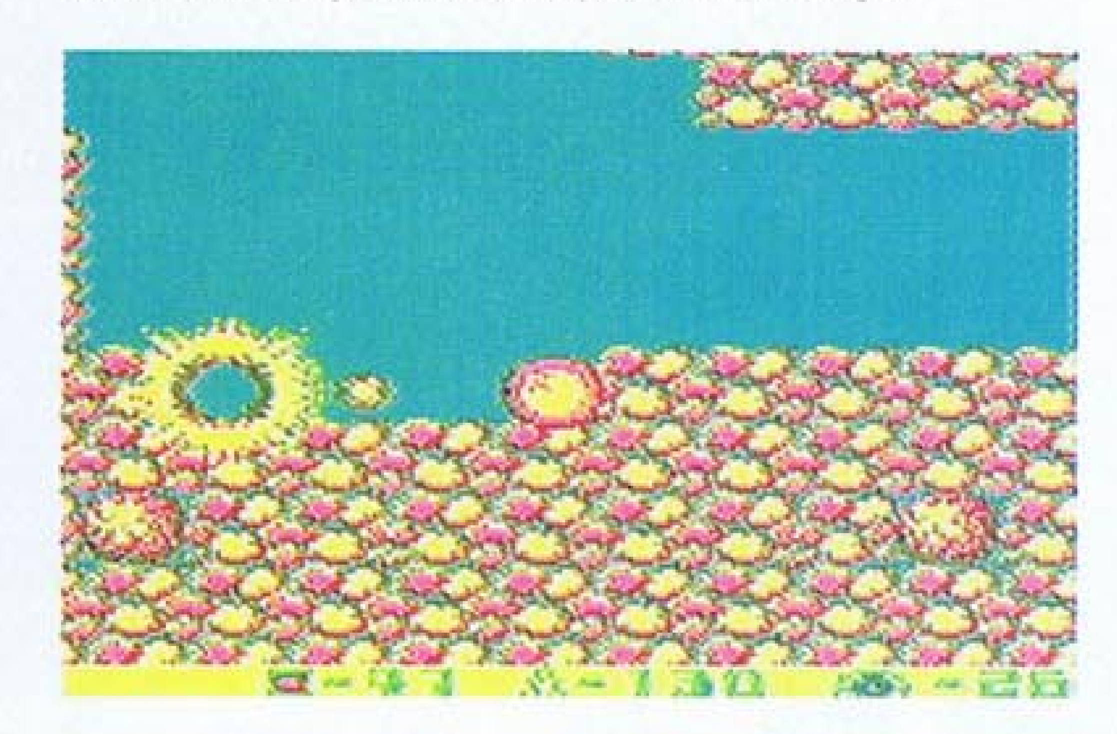
Disparo ondulado. *Un disparo que abarca más espacio y se carga antes y mejor a los enemigos.*



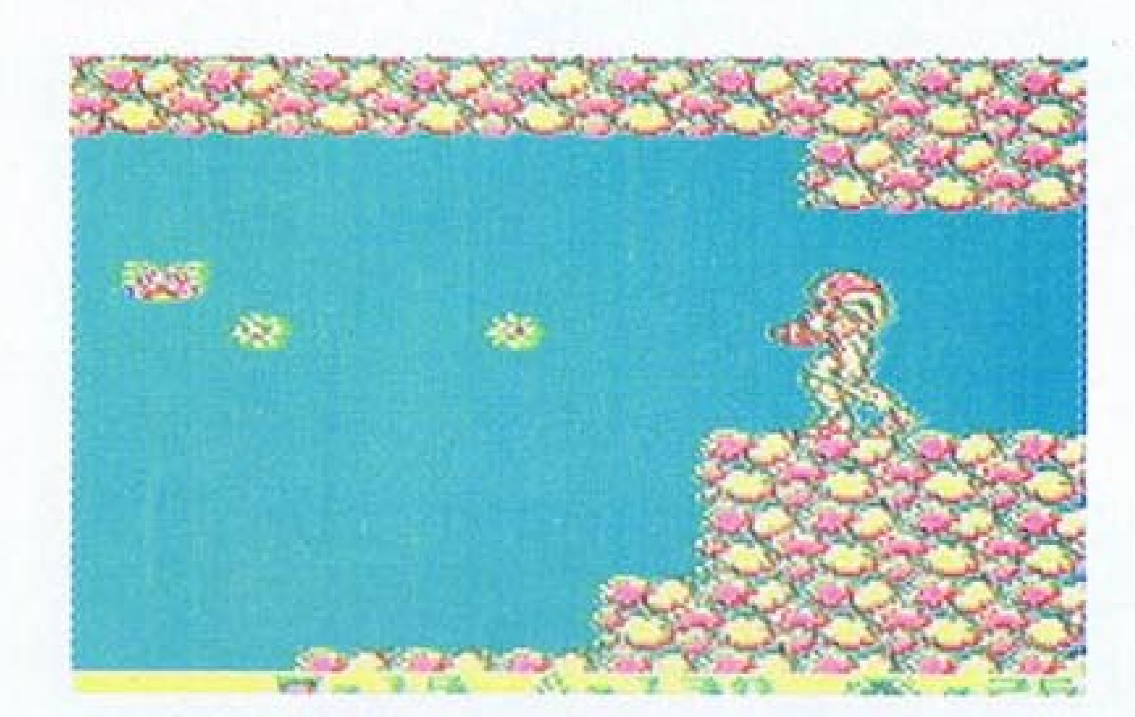
Las viejas estatuas. *Cada vez que os encontréis con alguna de ellas os recompensará con un valioso ítem.*



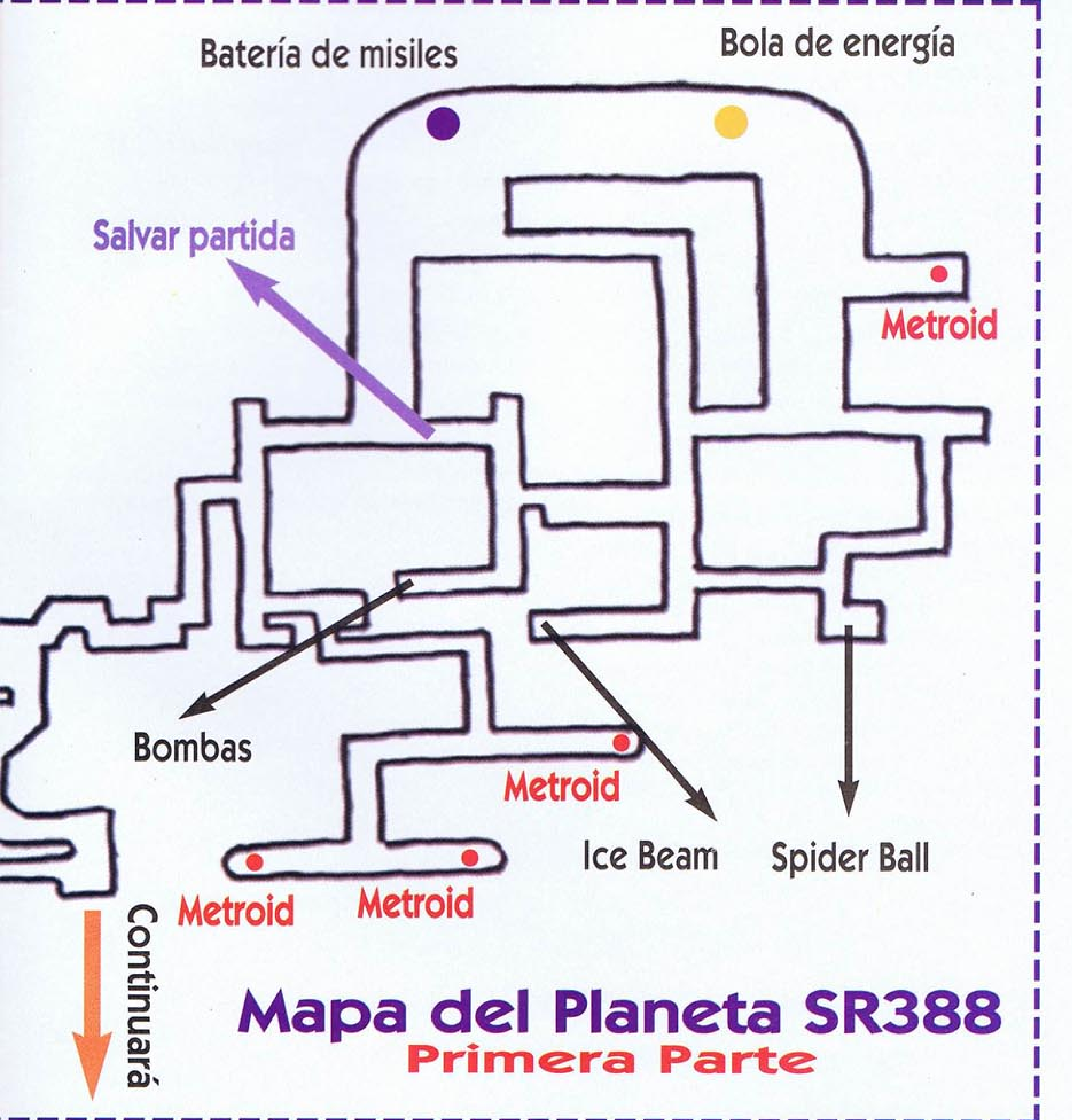
Súper armadura. *Con este traje reforzado soportaremos mejor los ataques de nuestros enemigos.*

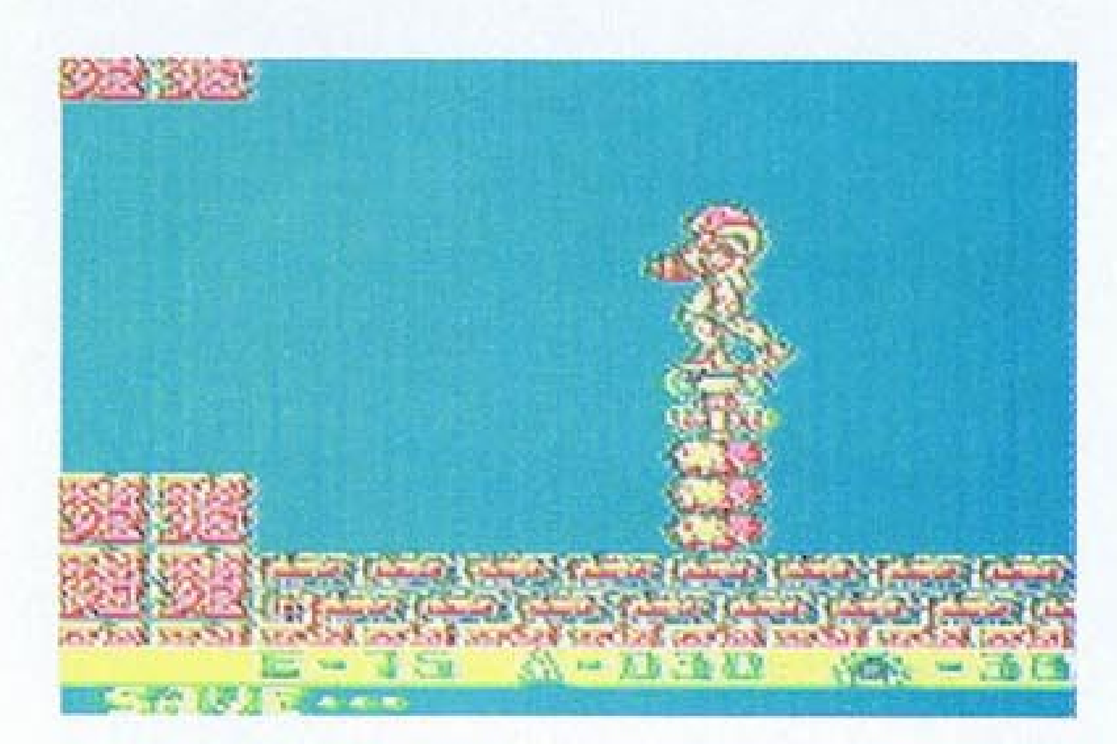


Las bombas son esenciales. *Gracias a ellas se nos abrirán nuevos caminos que antes eran inaccesibles.*

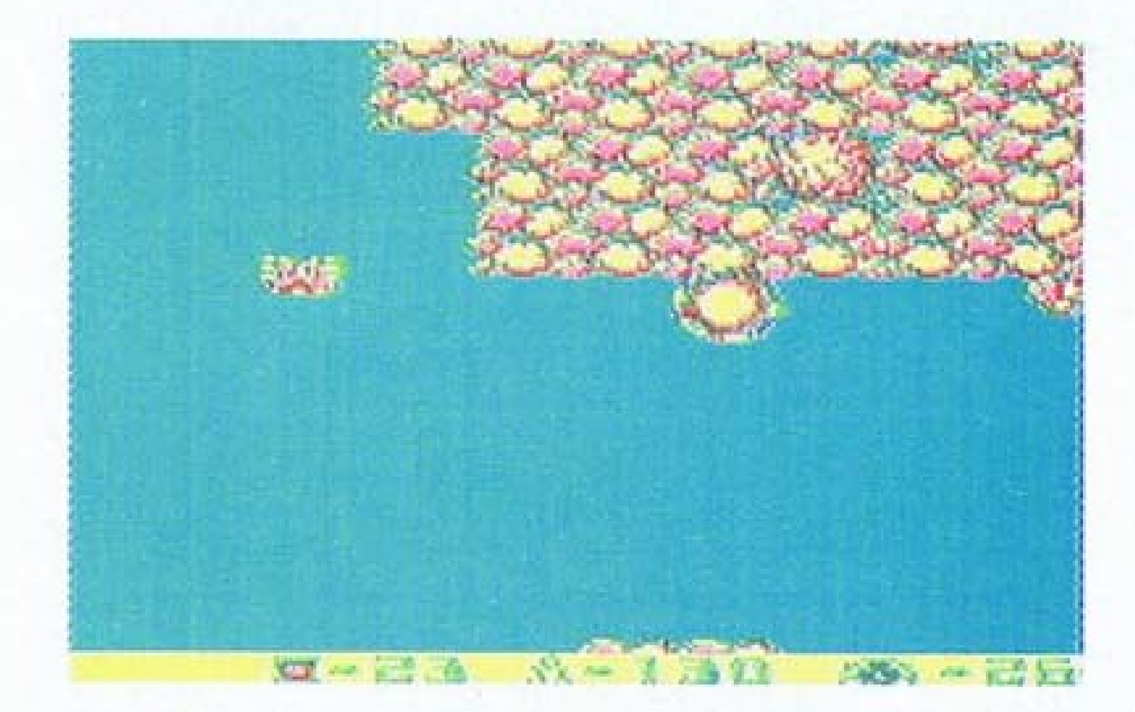


Les dejará helados. *Durante unos segundos nuestros enemigos se congelarán y podremos rematarlos.*

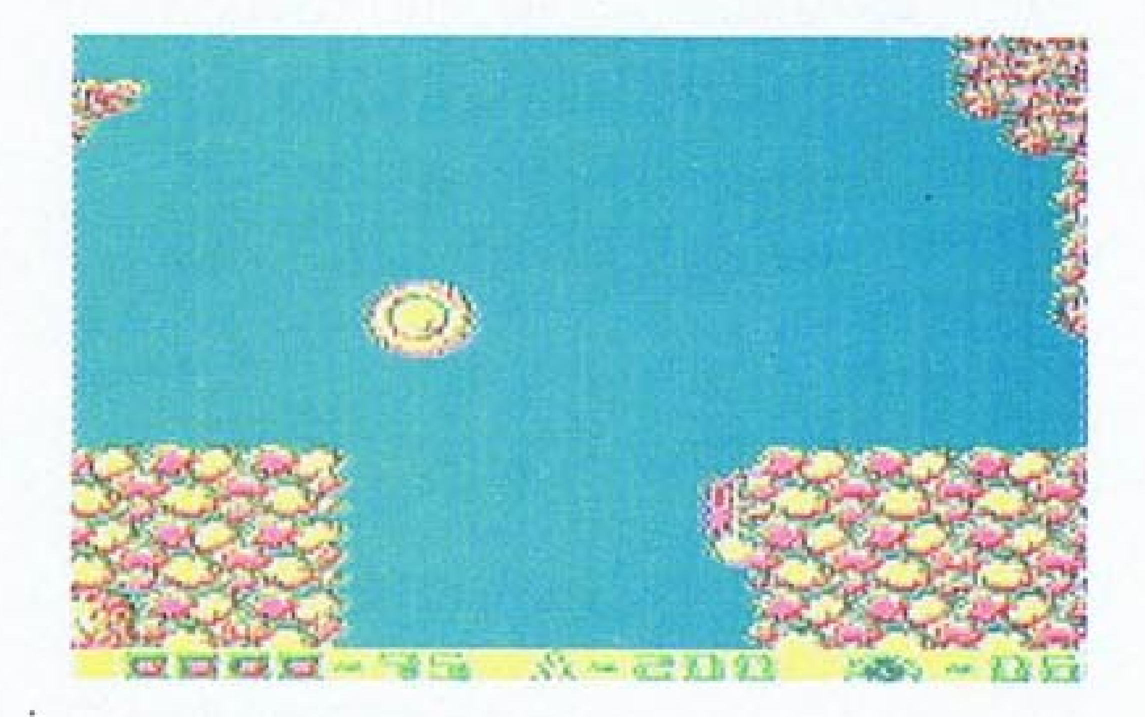




Vitales puntos de inicio. *En determinados lugares que aparecen en el mapa podremos salvar la partida.*



Imitando a Spiderman. *Con el Spider Ball podremos escalar paredes y techos desafiando la gravedad.*



Saltar rodando. *Con este ítem podremos sortear cualquier obstáculo sin perder nuestra oronda forma.*

SLAM MASTERS
SUPER NINTENDO

Armas en el ring y cómo provocar la ira de tu luchador

Lo primero es lo primero. Armas en el ring. Si en un **combate uno contra uno sales fuera del ring y coges cualquiera de los objetos que hay en el exterior** (no importa que sea una mesa o una caja), luego podrás usarlos en el cuadrilatero haciendo antes la siguiente operación. **Ve a un lado del ring saltando y apáñatelas para** lanzar el contundente objeto al ring. Sólo podrás utilizar la mesa de marras cuando se encuentre dentro. ¿Pero cómo? **Entra de nuevo al recinto de lucha, recoge el objeto arrojadizo y lanzáselo a tu enemigo** sobre lo más alto de su coronilla.

Segunda cuetión. **Provocar la ira**. La cosa pasa por sonseguir que **tu luchador se encolerice siempre que tú quieras**. Todo lo que tienes que hacer es **subirte a uno de los postes de cualquiera de las cuatro esquinas y presionar el botón de descenso**. Parece que la operación le sacará los colores a tu hombre y eso significa que duplicará su potencia y agresividad.


Armas en el ring


Provoca la ira

Duck Tales 2



Niagara

Odisea en el interior de las cataratas

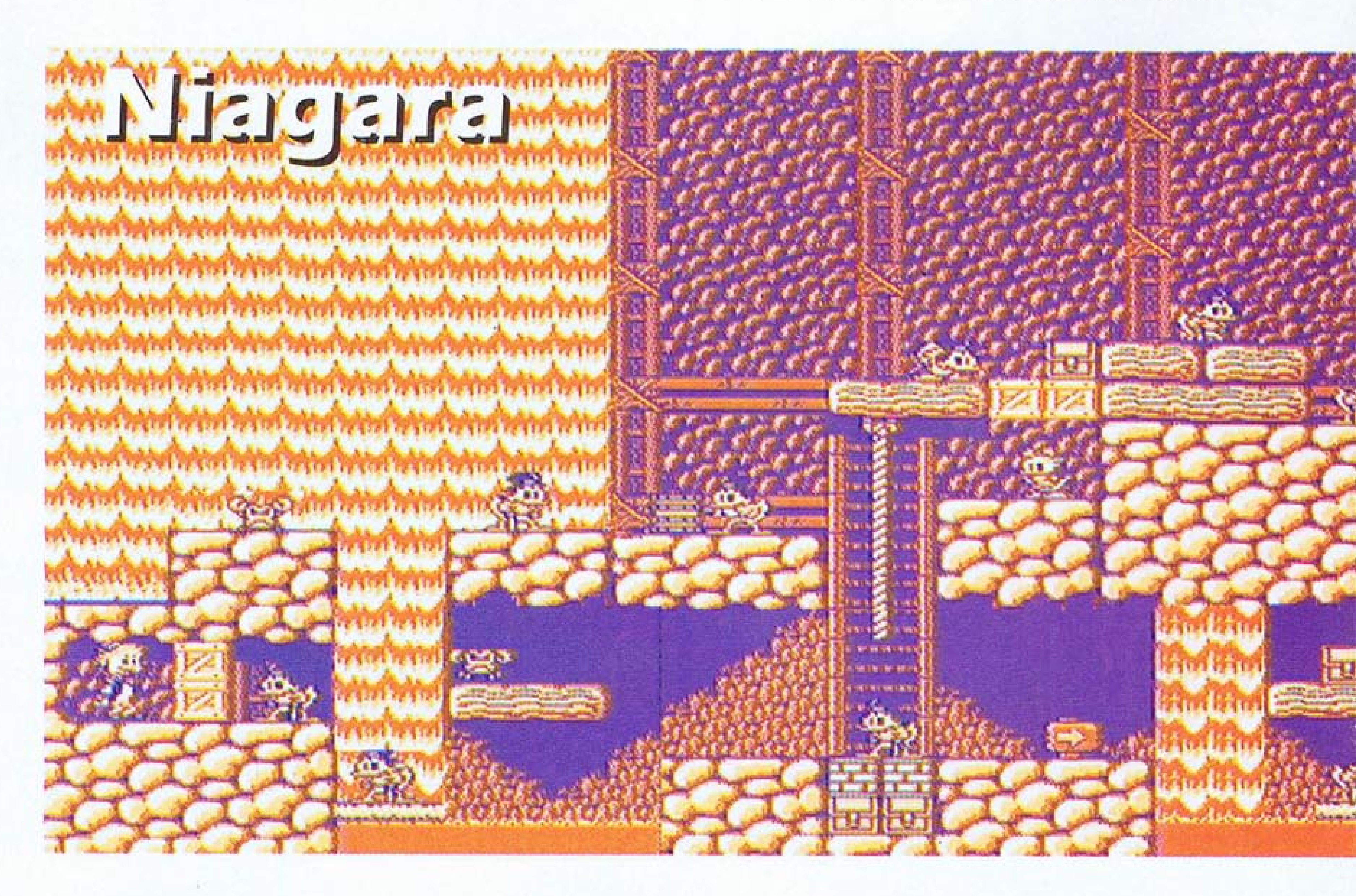
• **Rompe las dos cajas** que hay nada más salir y hallarás un **diamante gigante**.

• Tienes que **conseguir el adaptador de hierro** para **romper los dos bloques** que hacen de puente. Pasa de largo y luego vuelves.

• Después de **bajar y saltar sobre los cangrejos** camina hacia la derecha por la **plataforma superior**: accederás a una habitación secreta que contiene una de las **piezas del mapa**.

• Regresa y **desciende por la cuerda**. Ve a la izquierda y **monta en la balsa**. Para darte impulso debes **golpear en la pared con el paraguas**. Pronto encontrarás el **adaptador de hierro**.

• Regresa por donde viniste y **sube a la balsa del otro lado**, pero antes **abre el cofre** de la plataforma superior: hay un **ítem que paralizará a tus enemigos**. Atraviesa el río en ese momento y, ya en la otra orilla, asciende por la cuerda hasta salir a la superficie. Salta los pájaros y alcanzarás al enemigo final de esta fase: el **gorila de fuego**. La táctica para derrotarle consiste en saltarle encima varias veces y golpear con el paraguas.



Un pato y su destino. Una aventura de plataformas y la única guía práctica sobre cómo salir del atolladero. Pero eso sí, iremos por partes. Este mes publicamos el mapeado completo de los dos primeros niveles y el mes que viene acabamos con la agonía. Así podéis asimilarlo con más tranquilidad.



Por Javier Castellote



Scotland

Investigando el viejo castillo

• En el **pasillo de lanzas** que descubres al principio **debes ir saltando sobre el paraguas** para encaramarte a la **cadena que pende del techo**. Sube por ella y ve hacia la derecha: en uno de los **dos cofres** que verás en la **plataforma de arriba** encontrarás **una vida más** que añadir al ambicioso contador del Tío Gilito.

• Más hacia la derecha, junto a la pared, hay un **cofre invisible** que sólo aparecerá si saltas varias veces. Una vez que se haga visible, sírvete de él para seguir hacia la derecha por la plataforma superior: darás con un **nuevo cofre** que te concederá una **estrella más de energía**.

• Ahora toca **regresar a la izquierda y subirte a las vagonetas**. Tras montarte en la última de ellas, tienes que **ascender por la cadena y volver de nuevo hacia la derecha**. Salta sobre la flecha y **quédate quieto durante un instante: para tu satisfacción** podrás observar cómo aparecen una **serie de escalones que hasta entonces estaban ocultos** y gracias a los que podrás seguir avanzando, siempre hacia la derecha, hasta **alcanzar una nueva cadena** por la que accederás a la **tercera y última planta** de este ancestral castillo.

• Una vez allí sólo te queda desplegarte **hacia la izquierda para dar con el fantasma guardián del castillo** y medir con él tus fuerzas, o mejor dicho las del Tío Gilito. La clave para vencer y sobrepasar el nivel (es decir, encaramarse a la tercera fase) reside en **no quedarse quieto ni un solo instante. ¿Y qué movimiento hay que hacer? Fácil, saltar continuamente sobre la cabeza del cadenas mientras se le golpea con el paraguas.** Si os hacéis con su sábana, obtendréis una **nueva recompensa súper monetaria** con la que **comprar más vidas y continuaciones extra en la súper tienda del Tío Gilito**. Nada más por este mes. El próximo número tiene preparadas un montón de sorpresas.

en clave Nintendo

DOUBLE DRAGON V

SUPER NINTENDO

«Finishing Moves»

Ahí van con salero y desenfreno los movimientos finales de algunos dragones de este juego. Vosotros os las apañáis, nosotros ya hemos cumplido.

Billy Lee: *Presiona puñetazo fuerte (FP)cuando a tu advesario sólo le quede un punto de energía.*
Jimmy Lee: *Presiona la patada fuerte (FG)en las mismas condiciones.*
Bones: *Presiona el puñetazo medio (MP) cuando ya sabes a tu contrincante.*







De momento nada más. ¿Cómo que os habéis quedado con las ganas? Bueno, está bien, tomad nota de estos como regalo de Reyes.
Trigger Happy: *Presiona la patada suave (SG).*
Dominique: *Pulsa el puño medio (MP).*
Jaw Breaker: *Ahora el puñetazo fuerte (FP).*



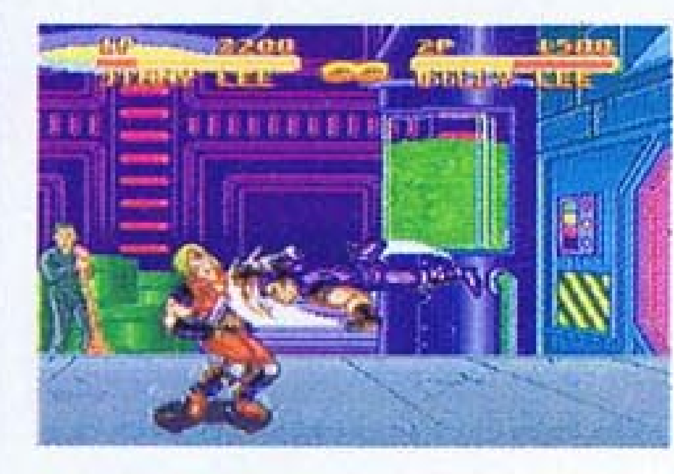
Double Dragon V

LOS PERSONAJES Y SUS MEJORES GOLPES

Equivalencia de movimientos

A - ABAJO **D** - DELANTE **R** - RETROCEDER **M** - MEDIO **F** - FUERTE **AD** - ABAJO DELANTE
P - PUÑETAZO **G** - PATADA **S** - SUAVE **AR** - ABAJO RETROCESO

BILLY LEE



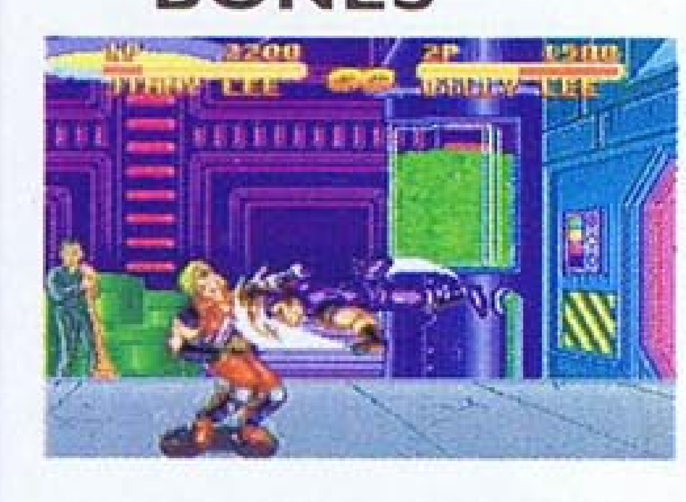
- El "Uppercut" del Dragón:
  D, AD, A + P
- Golpe Bisagra:
  D, D + SP
- El giro del Dragón:
  A, AR, R + P
- El Proyectil del Dragón:
  R, D + P

JIMMY LEE



- El "Uppercut del Dragón:
  D, AD, A + P
- El Golpe Bisagra:
  D, D, + SP
- El Giro del Dragón:
  A, AR, R + P
- El Fuego del Dragón:
  R, D + P

BONES



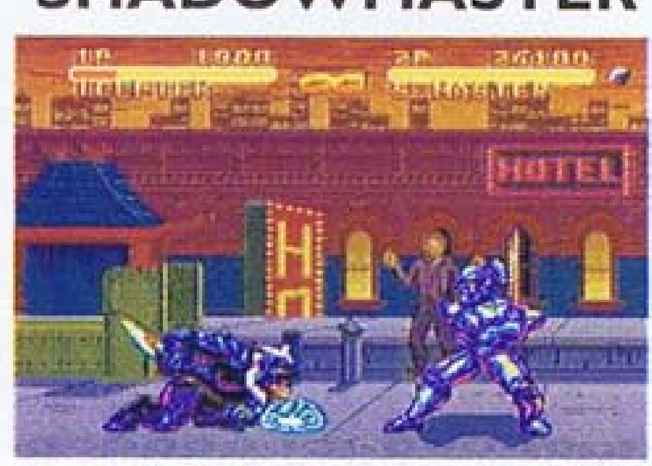
- Cabezazo implacable:
  R, D + P
- La mirada del Ojo:
  A, AR, R + P
- El Disparo:
  D, AD, A + G
- Un Golpe de Vértebra:
  D, D + MG

DOMINIQUE



- Cola de caballo perforado:
  D, AD, A + G
- Patada en giro:
  A, AR, R + G
- El Taconazo:
  SALTANDO, A + MG
- Patada fiera deslizante:
  A, A + SG

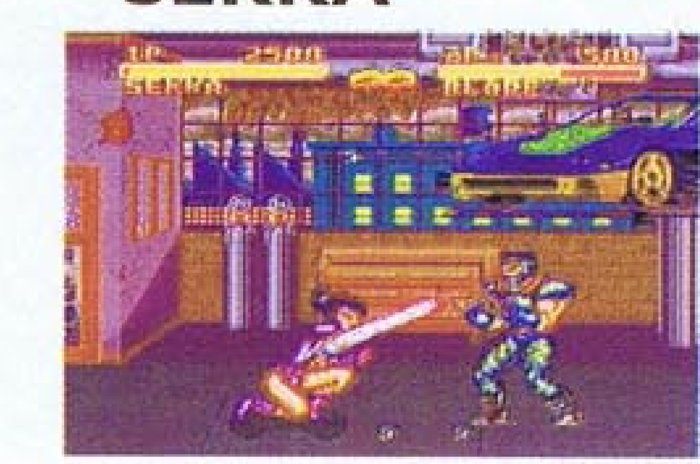
SHADOWMASTER





- Teletransporte:
  D, AD, A, AR, R + P + G
- La hoja:
  R, D + P
- Bola de fuego terrestre:
  R, D + G
- Sombra del fuego:
  A, AD, D + P

SEKKA



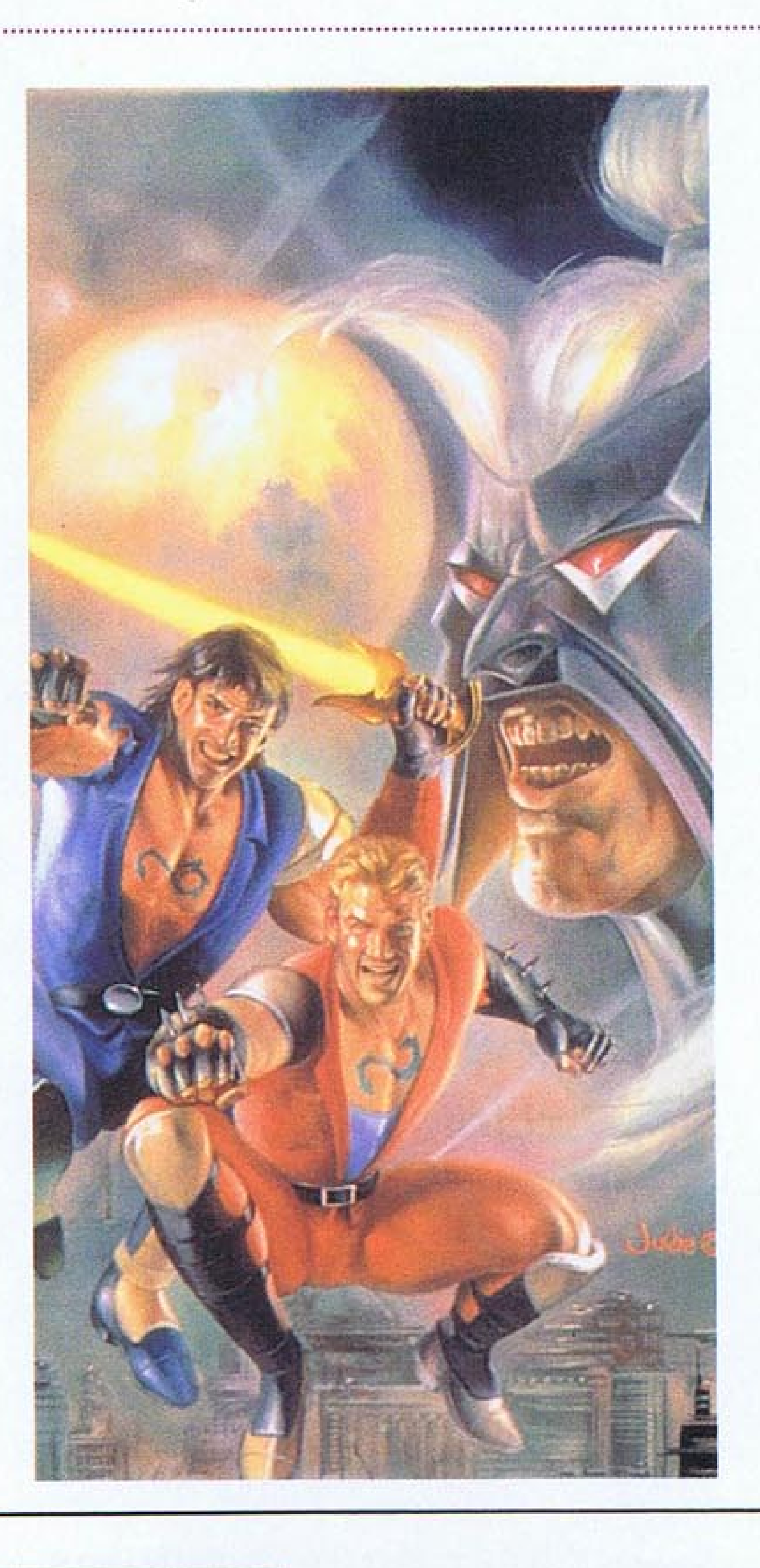
- Ataque de la Garra Giratoria:
  A, AR, R + P
- Puñalada Aérea:
  R, D + FG
- El vuelo más afilado:
  A, A + SG
- Patada rebotada:
  SALTANDO, A + MG



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Por D. García y J. Castellote

A continuación vamos a desvelar cuáles son y cómo se hacen los movimientos más increíbles de los luchadores de Double Dragon V. El beat´em-up de Tradewest hace poco que salió a la venta y parece que este es el mejor momento para acercarnos a sus habilidades. Así que ya sabéis, si no dais pie con bola en este "luchador sin scrolles", aquí tenéis la oportunidad.



ICEFICK





- Salto con pértiga: A, AR, R + SG
- Cabeza de martillo: D, D + MP
- Daga helada: A, AD, D + P
- Cortar y acuchillar: LP REPETIDAMENTE

BLADE



- Patada en giro y vuelta: R, D + G
- Torpedo: R, D + P
- Puñalada trapera: D, D + P
- La hoja cortante: A, AR, R + MP

50 Ideas Nintendo par

Las fechas son propicias, el dinero está preparado y tan sólo faltan reportajes como el que tenéis delante para que sepa uno dónde finalizar la inversión. El mercadillo gigante de Nintendo Acción incluye, como veréis, prácticamente de todo. Desde los periféricos más en vanguardia hasta juguetes de moda, pasando por relojes, carpetas y un sinfin de historias. Antes de que os pongáis con ellos y empecéis a escribir la carta a los Reyes, una advertencia: los precios que leeréis son recomendados, lo que singnifica que no en todas partes encontraréis cada cosa así de barata o de cara. Y otra más, para terminar: las siglas N/d corresponden a un No disponible, o Nintendo Acción no lo sabe. Y ahora sí, vamos con el bazar más navideño del sector consolero.

¿Estás sordo, amigo?

Amplificador Game Boy

• Game Boy • Nuby • N/d • Centro Mail • 1.895 pts •



Si la salida musical del Game Boy no te convence, estás tardando demasiado en hacerte con uno de estos altavoces. El montaje es sencillísimo: **encajan en la ranura de la salida EAR de tu portátil**. Y tampoco son nada estridentes. Tienen el mismo color que la portátil y encima proporcionan un **sonido de lujo** vía pilas, eso sí. Móntalos y no te arrepentirás.

En fin: Para melómanos con criterio.

¿Mejor que la propia consola?

Aviator 2

• NES • Quickshot • N/d • Centro Mail • 5.990 pts •



Todo lo que se diga de esta maravilla disfrazada de periférico es poco. Diseñado para **jugar a cualquier simulador aéreo** o cartucho que ponga en contacto con avión alguno, el Aviator 2 ofrece una auténtica consola de mandos preparada para arrasar. Empieza por tener una forma atípica, de hecho es **robusto, grande y muy cibernético**. Para seguir cuenta con un elemento súper innovador: un **horizonte artificial** que marca rumbo y equilibrios. Y para terminar, se adapta perfectamente a la posición de cuerpo y manos en juego.

En fin: Una psicodelia para los intrépidos que aún juegan en NES.

Y nunca se acaba la energía

Batería recargable Game Boy

• GB • Nintendo • Nintendo • Centro Mail • 5.900 pts •



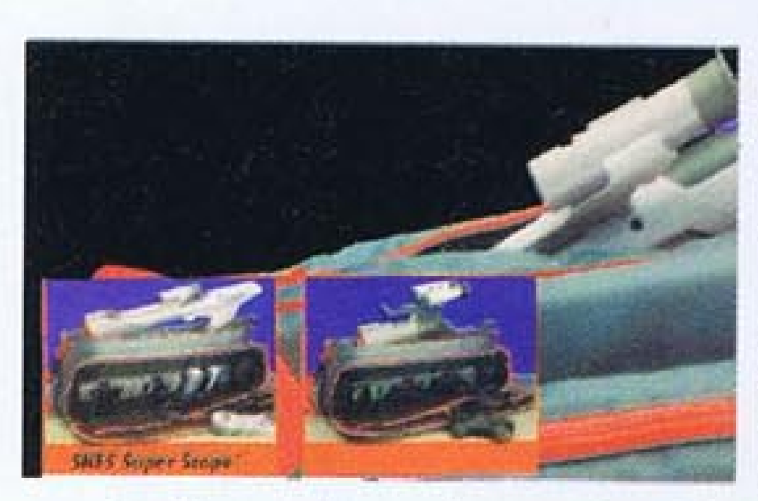
Por si acaso aún quedan despistados, el Game Boy funciona con pilas o, claro, un adaptador a corriente. Pero las pilas se acaban, y el adaptador no permite jugar en cualquier parte. Bien, Nintendo ha encontrado la solución a estos problemas. Su **batería recargable con adaptador incluido** hace las veces de energía llevadera y de conexión a corriente. Que vais a la calle, pues cargáis las baterías y os lleváis el paquete en una mochila. Que estáis en casa, pues conectáis la misma batería, os enchufáis al asunto y la corriente correrá por todos los chips.

En fin: Un dos en uno súper práctico.

Llévatelo a cualquier sitio

Scope Pouch

• Super Scope • Naki • N/d • Centro Mail • 5.995 pts •



Se acabaron los problemas para transportar al monstruo éste. Con la súper bolsa de Naki podrás **trasladar cómodamente tu Scope** de casa de tu amigo al chalet de la Sierra sin que ni tu coche ni tus manos noten las apreturas. Hay sitio además para los cables variados y, por supuesto, los cartuchos más genuinos.

En fin: La solución que todos los Scopianos esperaban.

Para mejorar la imagen

Cable euroconector

• SN • Nintendo • Nintendo • Centro Mail • 2.190 pts •



Este útil accesorio incluye un **cable stereo RCA y una entrada para euroconector**. Por si eres profano en el tema, se conecta en una entrada al uso que verás en la parte posterior de tu Super, una vez que le quites la tapita. El cable envía una señal limpia a tu televisor. Y puedes valerte de los propios cables o del euroconector de 21 pines para insuflar este balón de oxígeno a tu televisor. Aunque, eso sí, **¿tiene tu tele euroconector o salida RCA?**

En fin: Tan necesario como práctico.

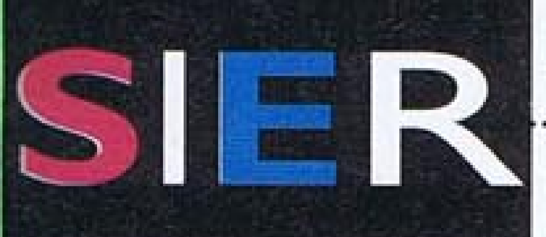
Nintendo hasta en los pies

Calzado Nintendo

• Variedades • N/d • MXM Distribuciones •
• Grandes almacenes y zapaterías • 6.500 pts •

Aproximadamente desde finales de octubre podéis calzar vuestro pies con unas **deportivas de lujo** consolero. Atrevidas, prácticas y muy funcionales, las zapatillas en cuestión lucen en





a regalar esta Navidad

su **lateral el nombre de Nintendo y colocan la imagen de Mario en la solapa**. El diseño es puramente americano y en cuestión de materiales no vamos a quejarnos: **piel por todas partes**. En colores la cosa va variadita, pero entre blancos, negros y rojos se apaña uno a las mil maravillas.

En fin: Una buena idea para demostrar de qué pie calzáis.

Escribe en tu Game Boy

Carpetas, archivadores, libretas

• Ropa y accesorios • N/d • Ideal Loissirs •
• Tiendas de material escolar • Entre 300 y 700 pts •



La repera en material escolar. Ideal Loissirs distribuye una intrépida gama de productos con **decoración Game Boy** que encantará al peque de la casa. Hay carpetas grandes y pequeñas, libretas, cuadernos archivadores de anillas, **bolígrafos, lapiceros, borradores** y un montón de "pijaditas" que el fanático Nintendo sabrá disfrutar a tope.

En fin: La gama ideal para el estudiante más consolero.

Orden, por favor

Carry All de Luxe

• Game Boy • Asciiware • Arcadia •
• Centro Mail • 2500 pts •



Tomad nota de lo que "cabe" en este gracioso y simpático maletín: un **Game Boy + cartucho, unidad de luz/lupa o Game Boy light, cable Game Link, batería recargable con su correspondiente cable, 13 cartuchos, auriculares stereo, manuales y pilas de repuesto**. ¿Se nos olvida algo? Sí, que además de un ultra moderno y expresivo diseño, Carry All incopora una tira ajustable (y un **asa**) con la que transportar todo el meollo.

En fin: Para entusiastas inconformistas. Portátiles incluidos.

¿Para ir al colegio?

Cartera modelo Game Boy

• Ropa y accesorios • N/d • Ideal Loissirs •
• Tiendas de material escolar • 4000 pts •

Con recuerdos de cole, para los más grandes. Y con ideas



prácticas, para los más peques. La cartera que ofrece Ideal es de lo más genuino en inventos para cargar con cualquier cosa. ¿La forma? De cartera escolar. ¿Los materiales? **Nylon y PVC**. ¿Y el diseño? Igual que un Game Boy.

En fin: Para todos los públicos, en especial los más peques.

Olerás a Mario

Colonia Super Mario Bros.

• Variedades • Gal • Gal •
• Grandes almacenes • Perfumerías • N/d •



Se puede jugar a Mario, calzar zapatillas de Mario, guardar los bolis en un plumier de Mario y, desde hace unos cuantos meses, oler a Mario. Ahí es nada. Gracias a la **colonia Super Mario Bros, licenciada por Nintendo** y desarrollada por Perfumerías Gal, los más jóvenes de la familia podéis dar un toque súper personal a vuestro atuendo.

En fin: Para identificarse a tope con el héroe de Nintendo

El cómic, simplemente

Cómic de Street Fighter II

• Variedades • Masaomi Kanzaki • Ediciones Glenat •
• Librerías y tiendas especializadas • 225 pts ejemplar •



La fiebre Street Fighter al fin desembocó en el soporte del que tantos juegos parten: el **manga**. Gracias a la pluma fina de **Kanzaki** y al interés de **Glenat ediciones**, las historias en viñeta de Ryu, Ken, Chun Li y demás familia están disponibles desde ya ¡y en la lengua de Cervantes! Por **225 pts** al mes podéis haceros con una de estas maravillas y sus **32 páginas** de emoción total. Como curiosidad: el **cómic hispano es una versión del manga americano**, y no japonés.

En fin: ¡Que no se abalancen los amantes del mangaaaaaaa!

Parafernalia al poder

Joystick Conqueror 2

• Super Nintendo • Quickshot •
• N/d • Centro Mail • 5.990 pts

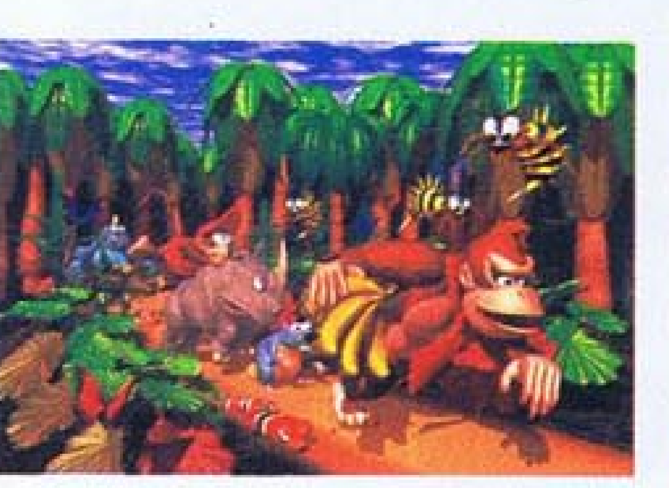
Quickshot es experta en la creación de periféricos y cuando se pone a diseñar no hay quien le pare. Su penúltimo invento se llama Conqueror 2, es un mando de súper control para los 16 bits y, además de un diseño espectacular, ofrece **seis botones, un joystick de 8 direcciones y una memoria programable** que admite hasta **8 secuencias de movimientos**. También presenta sus correpondientes **opciones de turbo y disparo automático**.

En fin: Robusto, fiable y espectacular. Por un control total de la situación.

Con él llegó el escándalo

Donkey Kong Country

• Super Nintendo • Nintendo • Nintendo •
• Centro Mail y tiendas especializadas • 11.990 pts •



Sobran las presentaciones. Se ha hablado tanto de este monstruo que nada de lo que podamos decir en estas líneas añadiría algo nuevo. Si incluso lo llevamos de portada este mes. Pues eso, que aunque pequemos de redundantes, que sepáis que el monstruo lleva **32 megas, ofrece gráficos renderizados**, más de 100 niveles, fases secretas y un estándar de calidad elevadísimo. Si necesitáis saber algo más es que, decididamente, no vivís en este planeta.

En fin: El juego del siglo. Has tardado mucho en hacerte con él.

Diversión por encima de todo

Earthworm Jim

• Super Nintendo • Virgin/Shiny • Arcadia •
• Centro Mail • 12.990 pts •



Un sencillo pero fulminante cóctel: **diversión-técnica** ha encumbrado al penúltimo cartucho de **Dave Perry** sin que casi hiciera falta jugarlo a fondo. Han bastado un buen marketing, algo de prestigio detrás, un personaje original y muchos megas en placa para que Earthworm Jim pasara por juego estrella a la par que genuino salvador del género plataformero. No podemos exagerar pero lo suyo ha sido un **balón de oxígeno importante para una categoría en franca decadencia**.

En fin: Un juego de los que hay que vivir a tope.

Plumieres & Cía

Estuche modelo Game Boy

• Ropa y accesorios • N/d • Ideal Loissirs •
• Tiendas de material escolar • 600 pts

Para que los bolis, lápices y borradores no se vuelvan a perder, qué mejor que un plumier de atractivo diseño y diferente personalidad. Ideal viene a ofreceros algo parecido bajo la denominación **Plumier Metal**. Una caja metálica con forma rectangular y decoración Game Boy. O sea que jamás volveréis a dejaros nada en el colegio.

En fin: Lo más cuco en versión chaval. ¡Cómpramelo, papá!

Aquí Radio Game Boy FM

FM Tuner

• Game Boy • Beeshu • N/d • Centro Mail • 3.990 pts •

Como sigamos a este paso al Game Boy le va a salir hasta un CD Rom portátil. Después de altavoces, pilas recargables y aparatos que funcionan con energía solar, Beeshu se desmarca de la tendencia normal para presentar un **conversor a radio FM que además incluye antena** y cascos. El cacharro en cuestión se inserta en la ranura de cartuchos y funciona tal cual.

En fin: Un invento irrenunciable. Que la radio nos encanta.

Desprende calidad

Control Pad Game Commander

• Super Nintendo • Nintendo • Imagineer •
• Centro Mail • 5.600 pts •

El Game Commander cuenta con una primera garantía de fiabilidad: está licenciado por Nintendo. Y una segunda: los colores y formas mantienen la estética del mando original que tantos vítores levanta. En todo caso lo de dentro no es igual. Y aunque apriori sólo diferencia botones de colores, lo cierto es que ofrece **fuego automático, turbo en todas circunstancias y cámara lenta** donde se te antoje.

En fin: Fiable y con garantías de sobra.

Para juegos de lucha y otras complicaciones

Heatseeker

• Super Nintendo • Fire • N/d • N/d • 15 Libras

Fire es una empresa inglesa experta en la creación de periféricos para consola. Su penúltimo desarrollo se llama Heatseeker y su aspecto externo continúa en la línea de diseño Nintendo. Es decir, un mando al uso, de color blanco grisáceo y botones en su sitio. La cosa empieza a cambiar



en las opciones de **turbo y automático y en la disposición de botones extra**. Los 4 pulsadores principales llegan además **formando círculo alrededor de los habituales**. Esa extraña disposición ayuda lo suyo a la hora de **ejecutar combinaciones complicadas de lucha**.

En fin: Te saldrán los movimientos más complicados.

Desde cualquier sitio

Hyper Beam

• Super Nintendo • Konami • Nintendo •
• Centro Mail • 8.990 pts •

El pad de control parece el de siempre, lo que cambia es ¡el cable!: Que no tiene. **Hyperbeam** es un periférico/mando de los avanzados que **funciona por infrarojos**. Se basa en un cuco receptor de señal muy parecido a una **mini-antena parabólica** que se pone encima de la tele y, ahora sí, se conecta a la máquina. El resto lo hacen las pilas y esa sensación de jugar desde cualquier sitio en cualquier postura.

En fin: Se sube un poco de precio, pero vacila un montón. Y da libertad.

Para mantenerse en forma

Life Fitness

• Super Nintendo • Nintendo •
• Nintendo of America • N/d • N/d •

Aunque de momento sólo se pueda encontrar en USA, lo cierto es que este "periférico" de Nintendo resulta tan original y práctico que no podíamos dejarle a un lado en nuestro bazar. El invento se compone de una **bicicleta estática** en cuyos mandos han colocado una serie de dispositivos muy similares a los mandos de una Super. **La bici está conectada a una Super Nintendo** que, a su vez, incorpora un cartucho en el que "vamos a integrarnos". Explicación. **Se coloca uno frente a la tele y comienza a pedalear**. El juego sigue nuestro ritmo y nos adentra en una **carrera ciclista a perspectiva frontal**. Para que parezca que estamos dentro. Y mientras se baja barriga, unos parámetros **informan de la velocidad media, las calorías perdidas, el tiempo invertido y esas cosas tan gordas.**



En fin: Lástima que no esté en España, vendría muy bien a los amantes del deporte "de verdad".

Para hacerse con el "Mouse"

Mario Paint

• Super Nintendo • Nintendo • Nintendo •
• Centro Mail, tiendas especializadas • 11.990 pts •

Lleva mucho tiempo en el mercado, pero **no ha perdido ni un ápice de actualidad**. De hecho aún no ha habido cartucho o compañía que hayan superado la imagen creativa, musical y divertida del amigo pintor. El cartucho en cuestión pone al alcance de los más atrevidos **15 colores, 75 texturas y 120 ilustraciones** con las que diseñar y animar sus propias composiciones. Mario Paint incluye el genuino **ratón Super Nintendo**. Empléalo para dar caña al Matamoscas de Mario y no lo pierdas de vista. Hay mogollón de juegos que te permitirán utilizarlo **(King Arthur's World, Cannon Fodder...)**

En fin: Un clásico que jamás pasará de moda. ¿El precio? ¡Lo de menos!

Un pad con mucha clase

Megapad VI MX-611M

• Super Nintendo • Saitek • N/d • N/d • 15 libras •

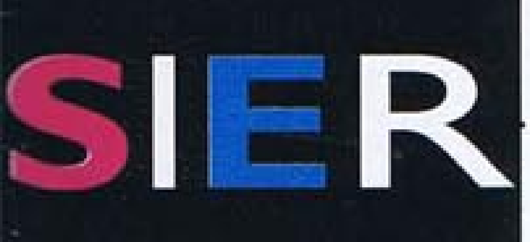
La **sexta generación de Megapad** (no os asustéis, saltó del 1 al 5 en cuestión de dos modelos) empieza a arrasar en tierras inglesas. De hecho sólo ahí podréis haceros con uno de estos mandos de lujo. Saitek ofrece con este MP un **diseño ergonómico y atractivo** que altera el orden habitual de concepción de botones. Digamos que centra las opciones coloristas de disparo automático y turbo, y que **incluye los botones L y R en la misma rejilla que los típicos A,B, X, Y**. Un lío de principio para los acostumbrados al control Nintendo. En todo caso no cuesta demasiado hacerse a él y, aunque aún no está disponible aquí, podemos daros un teléfono en el que conseguirlo: **(0181) 577 1700. En UK.**

Un «crack» en ventas

Mortal Kombat II

• SNES & GB • Acclaim • DROSOFT •
• Centro Mail • 11.990 & 5.990 pts •

Parecía que no iba a llegar, luego nos dijeron que no sería tan violento, más tarde que salía ya, y la última fue que cambió de distribuidor y a las primeras de cambio lo teníamos en las tiendas. **Su paso por esas estanterías fue fugaz**. Aquí y en toda Europa. Primero voló en Super Ninten-



do y ahora está a punto de hacerlo en Game Boy. Sabéis elegir. MK II es un grandísimo juego de lucha, perfecto casi, que añade a su técnica el espectáculo más sangriento.

En fin: Una obligación hacerse con este juego. Si no lo tienes, impórtalo.

El joystick más personal

Mortal Kombat Kontrol Pad

• Super Nintendo • Innovaciones Technologies • • N/d • N/d • 9.000 pts

El genuino mando de control para jugar a Mortal Kombat II



ya está disponible en tiendas americanas e inglesas. Por desgracia aún no ha llegado a nuestro país. Y decimos por desgracia porque en cuanto sepáis lo que ofrece vais a sentir no poder conseguirlo. El pad incluye todos **los movimientos pregrabados de cada uno de los luchadores**. Más fatalities, babalities y friendships moves. ¿Qué cómo lo hace? El pad se vende acompañado de **tres pequeños cartuchos con 96 movimientos para 12 personajes**. Tan sólo hace falta introducir el cartucho en el pad y luego activar uno de los cuatro botones que posee. Añade una **opción turbo, otra de cámara lenta y la definitiva para diferenciar qué posición ocupas en pantalla** y te saldrá un gran periférico compatible además con otros juegos de lucha. Si quieres conseguirlo, pídelo por correo a **Innovation. P.O. Box 360, Old Saybrook, CT 06475 USA.**

En fin: Sin oposición. El pad más atrevido y genuino del momento.

Grande por fuera, espaciosa por dentro

Mochila Nintendo

• Ropa y accesorios • Nintendo • Josman 2 • • Tiendas de material escolar y deportivo • 3000 pts •

Más personal imposible. Vale para llevar la consola, los mandos... y también la ropa, las zapatillas, los cascos, el walkman y lo que te venga en gana, que **las proporciones son enormes**. Y fíjate en la decoración. Bonitos colores, el logo de tu consola favorita y, si vas de portátil, un buen Game Boy en los costados.



En fin: Precio y calidad. Hazte con una de éstas y todo el mundo sabrá que vas de Super.

¡Qué ratas más despiadadas!

Biker Mice from Mars

• Variedades • Bandai • Bandai • • Jugueterías y grandes almacenes • Más de 5000 pts •

Ya lo habréis visto en la tele, pero por si acaso vamos a poneros al día. Los Motoratones de Marte, esos bichejos tan **sucios y rockeros que están partiendo con la pana en la tele americana**, tienen desde hace poco su correspondiente versión juguete. Tres son los inventos que nos han llegado de estos animalejos. Un **completo set de motos y ratones**, la espectular **moto luminosa** que desprende brillos y chispas, y el **gigante marcador en ell que habitan**.



En fin: Sin prejuicios, unos juguetes de lo más atractivo.

Guarda, que algo queda

Multi-Case

• Super Nintendo • Logic 3 • DROSOFT • • Centro Mail • 3.390 pts •

Competencia feroz en el sector transpórtalo-todo. Bolsas por aquí, extrañas decoraciones por allá. ¿Es que aún no lo tienes claro? Logic 3 apuesta con Multi Case por un **cómodo, sencillo y seguro utensilio de viaje**. Sin estridencias, de sobrio tono negro y con la calidad como bandera. Se busca viajar con la **Super, los dos mandos y unos cuantos juegos a cuestas**. Y se consigue que tu madre no te eche la charla por tener todo despendolado.

En fin: Un "maletín" sencillo y de calidad con un precio ajustado.

¿Por qué probaría yo la carne de sirena?

El Mundo de Rumiko: El bosque de la Sirena

• Video • Sogakhan-Victor • Manga Video • • Centro Mail • 1995 pts•

El bosque de la sirena forma parte de la serie El Mundo de Rumiko (Takahashi) y hace el número tres y último por ahora. El Film narra las aventuras de un **joven inmortal llamado Yuta** a la caza y captura de una **bella dama también de vida eterna**. Cuando por fin da con ella parece que los problemas no han hecho sino comenzar, porque hay un doctor que se ha percatado de que la carne de sirena le hace a uno inmortal y no ha dudado en probar los efectos. Ahora **todo son pesadillas** y no queda más remedio que terminar con la maldición.



En fin: Un poco fuerte pero bastante enriquecedor.

El pack más rápido

Pack Carlos Sainz

• Super Nintendo • NIntendo • Nintendo • Centro Mail y tiendas de videojuegos • 19.900 pts •

El bicampeón del mundo de rallys da nombre a un pack de verdadera locura. Bajo la cara + casco del genio del volante, Nintendo ofrece la súper consola de 16 bits (y sus accesorios correspondientes) más el **todopoderoso cartucho Stunt Race FX**. El precio al que se ofrece el banddle es absolutamente ejemplar.



En fin: Un reto made in Nintendo. ¿A qué no te lo compras?

Llega la generación "cerda"

Porco Rósso

• Video • Nibarikii • Anime Video • Centro Mail • 2.995 pts •



Marco Porcellino es un héroe cortado por el patrón de Errol Flynn o Douglas Fairbanks. Es decir, **valiente, caballeroso, romántico** e inevitablemente solitario. Tan sólo se diferencia en una cosa: es un cerdo. Y eso no se puede permitir en una sociedad regida por hombres. Así que ya tenemos drama y también aventura duradera.

En fin: Para disfrutar con los amigos y reirse un rato.

Las fiebres de moda, también en juguetes

Power Rangers

• Variedades • Bandai • Bandai • • Jugueterías y grandes almacenes • Más de 5000 pts •



Para cuando os canséis de dar caña a los Rangers consoleros, Bandai tiene preparada una **gama casi infinita de muñecos** al uso. La serie incluye personajes a tamaño medio y una fantástica terminación tanto de los Power en cuestión como de sus demonios favoritos. Junto al despliegue básico, la oferta ofrece unas **divertidas motos de combate** con Rangers incluidos, un **set de armas** para convertiros en auténticos súper héroes y un paquete enorme con el **megazord y el dragonzord**. Luego lo combinas como quieras, lo importante es vivir la sensación intensamente.

En fin: Bien hechos y muy populares, si te cansas de la consola...

Sencillo y asequible

Control Pad Pro Control

• Super Nintendo • Naki • N/d • Centro Mail • 3.995 pts •

No es el más espectacular, pero permite hacer prácticamente de todo y encima se ofrece a buen precio. No olvidemos también que llega de la mano de Naki, y eso siempre es garantía de éxito. ¿Que qué tiene? Pues lo que casi todos. **Fuego automático, regulador de botones** (que no varían en número) y esas cosas que gustan tanto a los fanáticos de los grandes juegos.

En fin: una buena opción para dirigir a tus personajes favoritos.

El joystick "tradicional"

Python 2B

• Super Nintendo • Quickshot • N/d •
• Centro Mail • 2.995 pts •

Para los que después de tantos años aún no se hayan identificado con la forma plana de los mandos Super, aquí tienen el joystick definitivo. Pytohn 2B es un joystick de los de antes, sólo que muy evolucionado. Para abreviar, **de los de empuñadura**. De esos que se cogen con toda la mano y jamás se mueven por sus adhesivos extrafirmes. Pues bien, lo que vais a encontrar en este Python son **cuatro botones a manejar con el dedo pulgar, 1 con el índice y los L y R en la base**. Todo es acostumbrase, hombre.

En fin: Si eres de los clásicos, no busques mucho más.

Con el genio de Ranma

Ranma 1/2 Buscando a Shampoo...

• Video • Takahashi-Shogakukan-Kity-Fuji TV •
• Anime Video • Centro Mail • 2.495 pts •



Si sois enamorados de Ranma no podéis dejar de ver la primera entrega de los **seis nuevos OVAS** que Rumiko tiene ya en marcha. Buscando a Shampoo... ofrece **programa doble: La maldición de la doble joya** y **Las Navidades movidas de la familia Tendo** son sus títulos mientras que una "horeja" es la duración.

En fin: Una comedia sexy de planteamiento súper adictivo.

Despiértate rodeado de estrellas

Reloj despertador Biker Mice

• Variedades • Zeon • Hobby Post •
• Venta por correo • 5.900 pts

Para hacerte con este formidable reloj despertador con fa-



mosos incluidos tan sólo tienes que marcar el teléfono de Madrid **654 61 64.** Eso y tener ganas de que una banda de ratones locos que la tele ha hecho famosa te **despierte al son de un grito rockero y antidormilones**. La cosa tiene su gracia y un buen pellizco de marcha. Además, el reloj no es precisamente pequeño e incluye lo que podría ser hasta un pasaje de la serie más cañera del momento.

En fin: Útil y asombrosamente mitómano. Un encanto.

El león de moda está en todas partes

Reloj despertador Rey León

• Variedades • Zeon • Hobby Post •
• Venta por correo • 5.900 pts •

Lo penúltimo de Simba es un reloj despertador que rinde culto a su figura e imagen selvática. Lo veréis en una especie de soporte verde y bien tumbadito en el suelo. El display está abajo y lo verdaderamente original del tema es que **el leoncito se ilumina por la noche**. Vamos, en cuanto enciendes la luz. Una última cosa: va a pilas o a la red.

En fin: ¿A quién no le gustaría que le despertase todo un rey león?

Simba también triunfa en Nintendo

Rey León

• Super Nintendo • Virgin • Arcadia •
• Centro Mail • 11.990 pts •

Si la película te gustó, ya puedes conseguir el cartucho. Y si el cartucho te encantó, ¿a qué esperas para ver la película? **Rey León film y Rey León cartucho fueron desarrollados simultáneamente**, creados para romper y estudiados hasta la médula. Jamás un guión de videojuego seguirá tan fielmente el hilo de una película. Con los impulsos de **Simba, Disney, Mufasa** y el mono de turno cuyo nombre no recordamos. Y ojito que no es para niños, que es para cualquier público entrenado en la adversidad. Porque vaya que es complicado.



En fin: Nunca película y cartucho llegaron tan íntimamente unidos.

Más cómodo imposible

«Riñonera" de lujo

• Ropa y accesorios • Nintendo • Josman 2 •
• Tiendas de material escolar y deportivo • 1000 pts •

Asequible para todos los bolsillos, fácil de llevar, muy útil para cartuchos y otras historias, dinámica, joven y oficial por los cuatro costados. La riñonera con motivos Nintendo lo tiene todo, al parecer. **Comodidad, soltura y toda la independencia del mundo**.

En fin: Un artilugio para gente única.

Conversiones explosivas

Samurai Shodown

• Super Nintendo • Takara • Arcadia •
• Centro Mail • 12.990 pts •

Takara va depurando formas. Su Art of Fighting, incluso Fatal Fury, dejaron tan mal sabor de boca como descrédito. Y eso no podía quedar así. En su nueva reversión de clásico luchador Neo-Geo han actuado con soberbia, sin dejarse llevar, con la soltura que les faltó tiempo ha. Y el resultado ha sido un **SS impactante, cargado de megas y sumergido en técnica**



En fin: Para amantes del NEO GEO system sin NEO GEO system que llevarse a casa.

Hay que ser ecológico

Solar Boy

• Game Boy • IMP• N/d • Centro Mail • 2.900 pts •

Económica y ecológica. Así es la **energía solar**. Limpia, barata, ágil y, cuando hay sol, duradera. Las pilas que nos ofrece IMP se basan en esta técnica. Bueno, más que pilas son **baterías recargables** y la técnica no es sino energía solar. Veréis, el Solar Boy viene en un paquetito la mar de compacto y se las apaña para proporcionar energía a la portátil y recargarse.

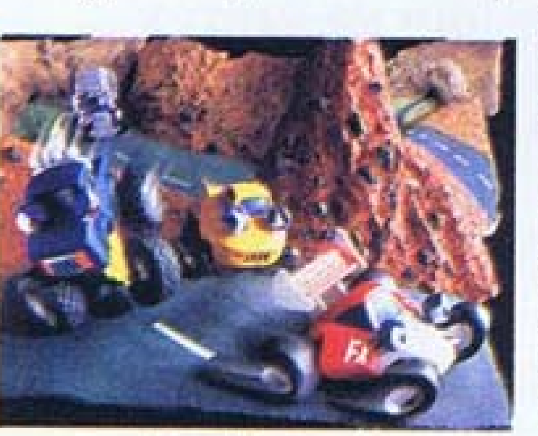
En fin: Si no eres ecológico, hazte con Solar Boy también.

Segunda generación de polígonos

Stunt Race FX

• Super Nintendo • Nintendo • Nintendo •
• Centro Mail • 11.990 pts •

No hay mejor forma de sacar partido a una innovación técnica que aplicándole un cuidado extremo. A Nintendo no le gusta despistar sus creaciones, por eso infunde tanta imaginación y crédito a sus proyectos más en vanguardia. Stunt Race FX es sin duda **lo que el chip poligonal necesitaba** para comprobar hasta dónde se puede llegar en una super. El experimento ha dado resultado. El cartucho de Nintendo es especial, rápido, dinámico y alegre.



En fin: Clase y técnica para el juego más adictivo.



Ahora sí que no hay distancias

Super Arno Infrared

• Super Nintendo • Mitco • N/d • Centro Mail • 3.990 pts

Con Super Arno podéis jugar hasta a **nueve metros de distancia** de vuestra Super y sin cables de por medio. También podéis adoptar cualquier postura extraña, que el Arno de marras siempre responderá. Es la revolución en el **control lejano y tiene además un diseño muy agresivo** con el color negro como bandera. El equipo completo está muy bien de precio, pero es que además podéis haceros con nuevos mandos a un precio bastante inferior. Por si tenéis más amigos o se os han roto los antiguos.



En fin: Un mando a distancia sin competencia.

Todo de una vez

Super Color Pack

• Super Nintendo • NIntendo • Nintendo •
• Centro Mail y tiendas de videojuegos • 28.990 pts •

La última despendolada de Nintendo incluye la **consola más Super (Nintendo), un mando y accesorios de conexión, el genial Super Mario All Stars** (recuerda: 4 juegos de Mario en un sólo cartucho) y, ¡tachán, tachán! el adaptador de moda: **Super Game Boy**. La verdad es que no se puede pedir más, por menos dinero. La bomba ha estallado.



En fin: Si no tienes Super y/o Game Boy, hazte con el invento.

Juega a Game Boy en tu Super Nintendo

Super Game Boy

• Super Nintendo • Nintendo • Nintendo •
• Centro Mail y grandes almacenes • 9.990 pts •

El **periférico más vanguardista** en el mundo Nintendo no necesita presentación: lo conocéis de sobra (incluso lo tenéis en el pack de ahí arriba). Así que no hace falta que os digamos que es un adaptador especial que se introduce en la Super y **da colores a vuestros juegos** de Game Boy (hasta 256), ¿verdad? Pues eso, que si queréis jugar con los cartuchos portátiles en el cerebro de la Bestia, y encima disfrutar de colores por un tubo y unas cuantas sorpresas más, no tenéis más que adquirir el "periférico" en cuestión y empezar a darle caña.



En fin: Original, práctico, asequible y bastante innovador.

Fue el primer 24 megas del mundo

Super Metroid

• Super Nintendo • Nintendo • Nintendo •
• Centro Mail • 10.990 pts •

Cuando el resto de compañías andaba casi en pañales y la mayor aspiración del mundillo pasaba por soportar 16 megas, Nintendo dio la campanada. La compañía nipona utilizó una **saga de éxito** años ha, hizo evolucionar personajes y tema, y aplicó una **terapia de 24 megas**. El juego lo notó. Y su increíble combinación de **acción, aventura, plataformas y estrategia** dejó sin habla al gentío.



En fin: El juego más "inteligente" que verás en tu Super Nintendo.

Dispara a jugar

Nintendo Scope

• Super Nintendo • Nintendo • Nintendo •
• Centro Mail y grandes almacenes • 6.990 pts •

Fue un crack cuando salió a la venta. Ahora que ha convencido al personal más belicoso de la Super, sólo le falta ser reconfirmado por más software para dar en el clavo. El Nintendo Scope te ofrece **sentir la acción desde otro punto de vista, desde una mirilla para ser exactos.** Se vende con un cartucho que incluye seis juegos, simplones pero divertidos, y con el aliciente que suponen títulos de la talla de **Yoshi´s Safari o Metal Combat**.



En fin: Si no lo tienes aún, hazte con él. Darás en el blanco.

La lógica evolución de Capcom

Super Street Fighter II

• Super Nintendo • Capcom • Nintendo •
• Centro Mail • 12.990 pts •

El penúltimo Street Fighter revienta las posibilidades de la Super, utiliza **32 megas para impresionar con 16 luchadores enormes**, escenarios interactivos, nuevas combinaciones, y deja la recreativa bien visible para que comparemos. Poco vale que las cosas se mantengan igual. Un clásico es un clásico y uno los debe tener todos.



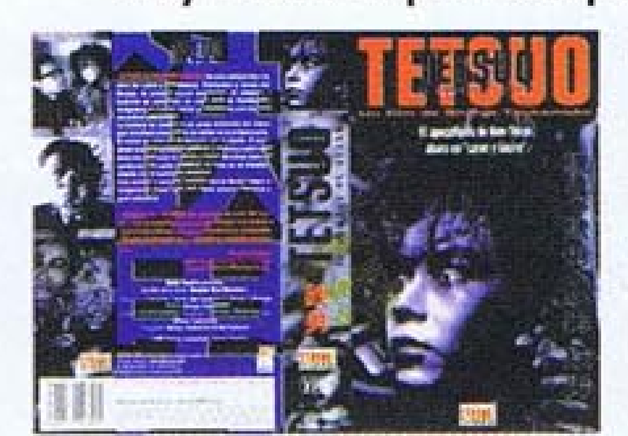
En fin: Se paga lo que haga falta por hacerse con un título como éste.

El "manga" más real

Tetsuo, el hombre de acero

• Video • Shinya Tsukamoto • Strong Video •
• Centro Mail • 2.995 pts •

La historia de Tetsuo se centra en un **joven fetichista que introduce piezas de metal en su propia carne**. Un accidente posterior le otorga extraños poderes mientras se hace inevitable una **dolorosa mutación de carne y metal**. La **primera película con actores reales** que llega a nuestro país ha sido comparada por grandes críticos con las obras maestras de **Lynch y Cronenberg**. Lo que queda al final es una combinación surreal entre **humor negro e imaginería sexual**.



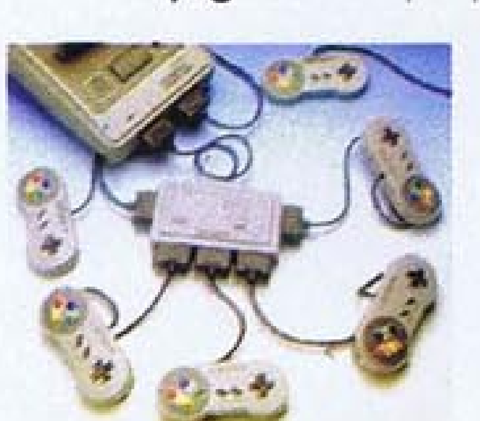
En fin: Una película apocalíptica apta para públicos muy elitistas.

Cuantos más, mejor

Tribal Tap

• Super Nintendo • Naki • Arcadia •
• Centro Mail • 3.990 pts •

Multitap era antes la palabra mágica. Pero el adaptador de Hudson se dejó de fabricar. Naki cogió inmediatamente el relevo y lanzó en nuestro país el genuino adaptador para **seis jugadores** que permite dar caña simultánea a juegos de la talla de **Bomberman, NBA Jam, FIFA Soccer, Street Racer** y cuantos cartuchos de esta guisa aparezcan. El periférico es **compacto, muy manejable y viene dotado de un led** on/off de lo más útil. ¡Conéctalo al puerto 1, chaval!



En fin: El único y el más "solidario".

La respuesta japonesa a Clint Eastwood

Violent Cop

• Video • Bandai/Sochiki • Strong Video •
• Centro Mail • 2995 pts •

En Violent Cop, **"Beat" Takeshi** interpreta el papel de policía "independiente" que utiliza sus propios y turbulentos métodos para salir del paso. El **reconocido actor nipón quiere hacer las veces de Harry el Sucio o Taxi Driver**, propagando a diestro y siniestro una **carga de violencia incontestable**. Los críticos se han puesto de acuerdo: un **buen pulso narrativo para un film de engañosa calma** que explotará a las primeras de cambio. Si tienes más de 18 años, ésta es tu película.



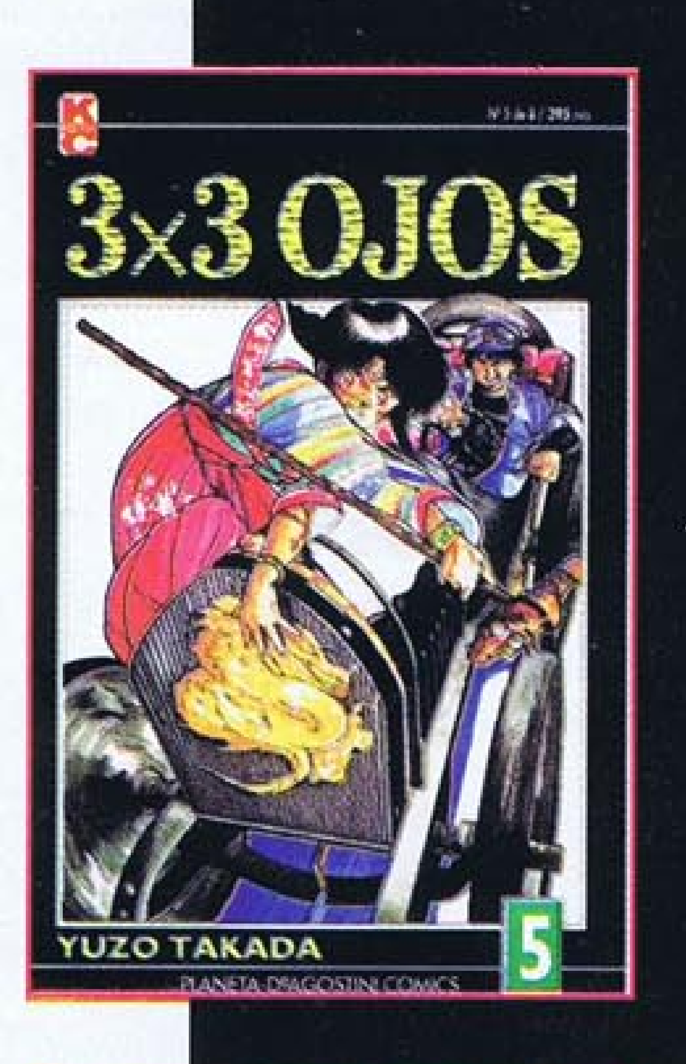
En fin: Un film original y absolutamente electrizante.

Man
Lo que se no

Un año de manga, que ha pasado como el viento. Bueno, para nosotros tan sólo unos meses, pero han bastado para hacernos a la idea del cambio que ha pegado este mundo. Lo que vais a leer a continuación es un pequeño extracto de todo lo que ha pasado en este tiempo. Lean con interés, que la cosa tiene su aquel.

EL CÓMIC

Los cómics 94

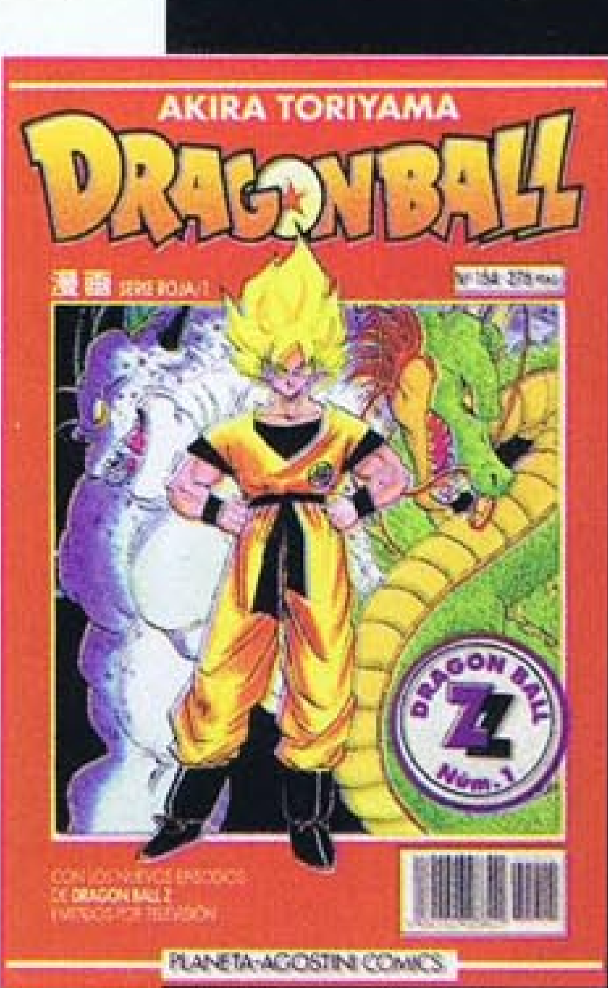


De absolutos desconocidos y plato de gusto para **minorías de fanzine**, a **tiradas astronómicas**, personajes de lujo y mucho barullo alrededor. Al mundo del manga le pasó un poco lo que al de los OVAS: **estalló durante el 94**. El año que se nos fue anduvo prolífico en tebeos, nuevas colecciones, revistas especializadas y héroes de videojuego que dieron el gran salto. La tele también apoyó lo suyo. Gracias a los Ranma, Bola de Dragon y Doraemon, **Planeta Agostini, Glénat** y otras editoriales vieron cómo el mundillo aceleraba a borbotones. La pica en flandes la pusieron dos adaptaciones genuinas: **Street Fighter** (menudo bombo que le hemos dado) y **Mortal Kombat** (que acaba de empezar, como quien dice). Pero no paséis de los Dragon Ball, Ashguine (un genial libro de Kanzaki), **Striker, Ganma** y tantos otros...



Los cómics 95

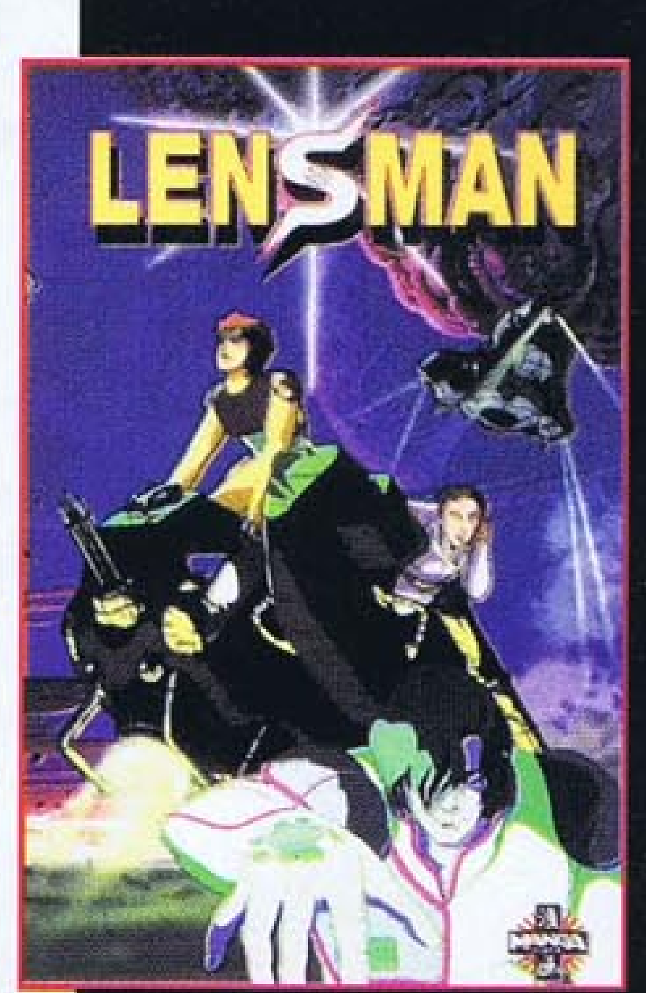
Norma, Planeta y Glénat volverán a partir el bacalao en cómics durante el año que comienza. Las editoriales catalanas tienen preparada una serie de estrenos a cada cual más espectacular. Según reza en nuestras informaciones, es posible que en breve vean la luz **Silent Möbius, Angel, más de DNA2, DR. Slump**, al margen de varias **revistas manga al estilo Shonen Jump** pero con marcado sabor hispano. La de Glénat puede llamarse **Kameha**, la de **Planeta** aún no tiene nombre definitivo pero se espera su salida para febrero, y la de **Camaleon Ediciones** (¿será un rumor?) aún está en la cocina. Lo dicho, que se espera mucho en este campo.



LOS FILMS

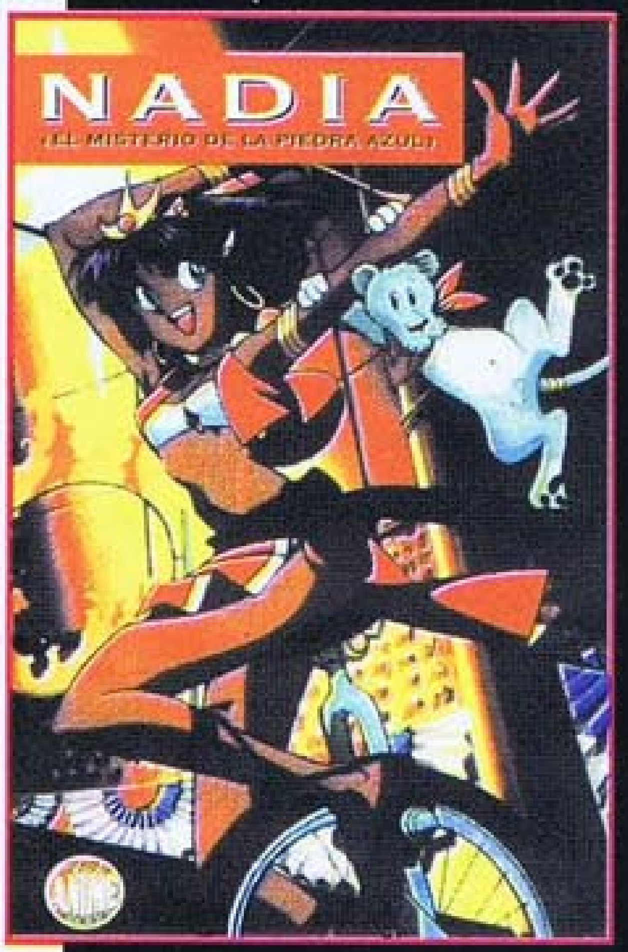
Las películas 94

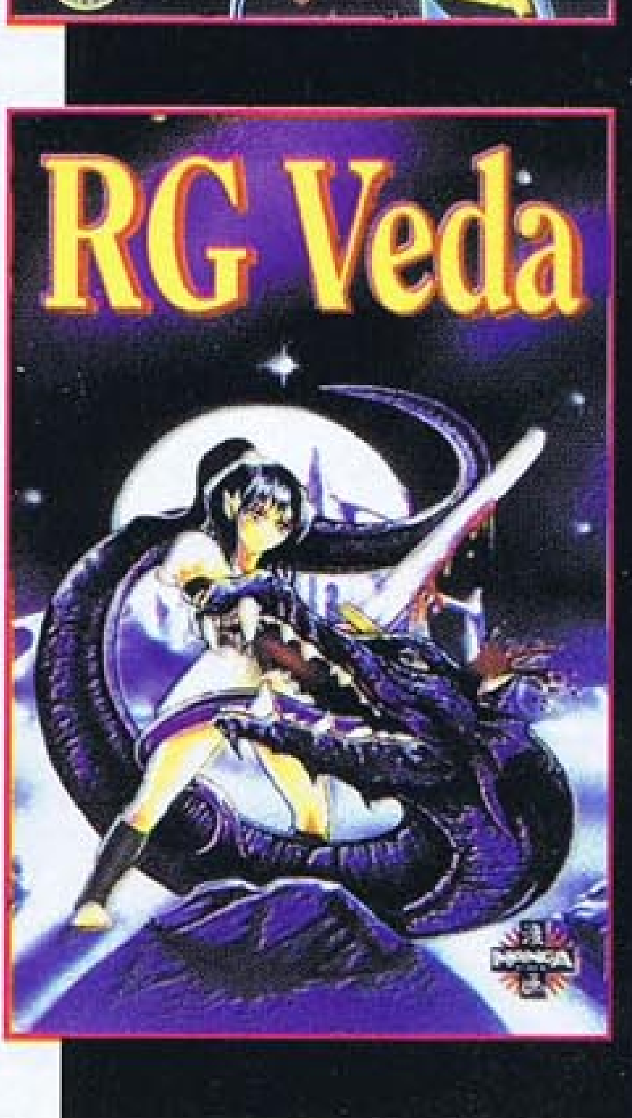
El año que ahora termina ha sido testigo del **boom del video manga en nuestro país**. Gracias a la labor de **Manga Films** y a vuestra avidez por este tipo de productos, en 1994 hemos podido disfrutar de las múltiples entregas del arrasador Dragon Ball, los seis actos de Macross II, el **cyberpunk de Alita, la mística de RG Veda**, el erotismo de Urotsukidoji (I y II), la intriga periodística de Nadia, el ambiente medieval de **La Heroica Leyenda de Arislan** y de otros muchos títulos que no queremos que se nos queden en el tintero: **3x3 Ojos, Tetsuo II, Lensman, Porco Rósso, Dominion Tank Police**, Doomed Megalopolis, Crying Freeman, El Mundo de Rumiko, Golgo 13, Violent Cop...




Las películas 95

...Y esto no ha hecho más que comenzar. El mejor regalo de reyes para los aficionados al video manga pueden ser películas como **Uritsukidoji III** (Dos episodios), **El Viento de Amnesia, Roujin Z, Appleseed, Gigolo, Mi vecino Totoro, City-hunter o Arion**. Además, se anuncian ya **tres nuevas entregas de la serie Dragon Ball Z**, que llevan los sobrenombres de "Los Guerreros de Plata", "Los tres grandes Super Sayanos" y "Estalla el Duelo". Por último, en 1995 también vais a tener la oportunidad de asistir al estreno de al menos **cuatro películas basadas en los correspondientes videojuegos**: **Double Dragon** (ya a la venta vía **Cartoonia**, un nuevo sello manga), **Fatal Fury, Art of Fighting y Samurai Shodown**. Y que no se os ocurra aparagar vuestro VHS, porque **esta lista va a aumentar mes a mes** a un ritmo vertiginoso.





ga 94-95

os fue y lo que va a venir

EL JUEGO

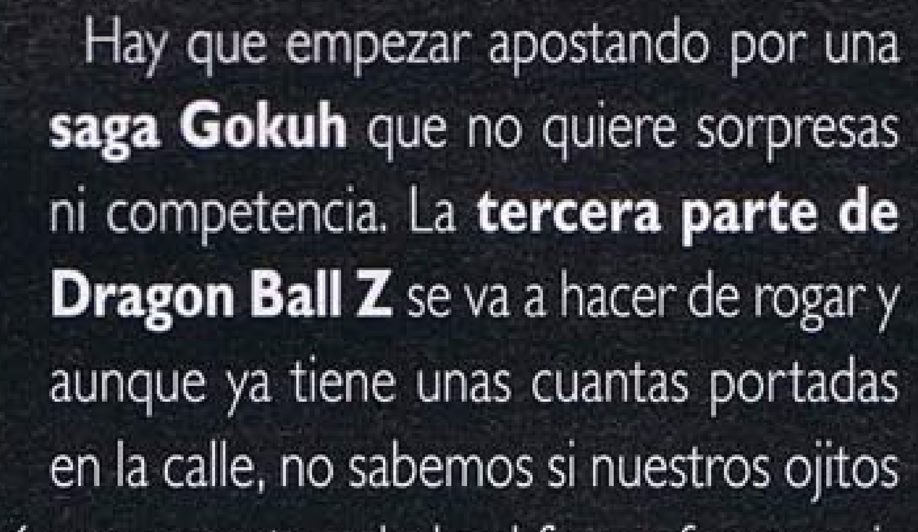
Los juegos 94



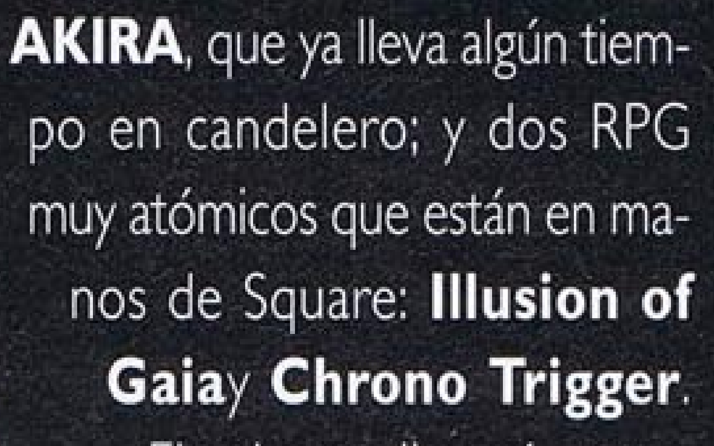
Tres entradas de órdago y una sola para consumo de masas en cuanto a entradas jugables. Hablamos de **Legend of Mistical Ninja, Sailor Moon y el exitoso Dragon Ball Z** veraniego. El primero llegó de Konami, algo tarde, pero con las esperanzas puestas en un **Goemon** que iniciaba temporada hispana. Lo de Sailor se hizo más de rogar. El juego de Bandai era solicitado por miles de manga adictos que luego, a lo mejor, le dieron la espalda. La verdad es que el juego era muy limitado. Y, por fin, lo de **Dragon Ball Z 2 volvió a ser una bomba.** Bandai lo conseguía de nuevo.



Los juegos 95

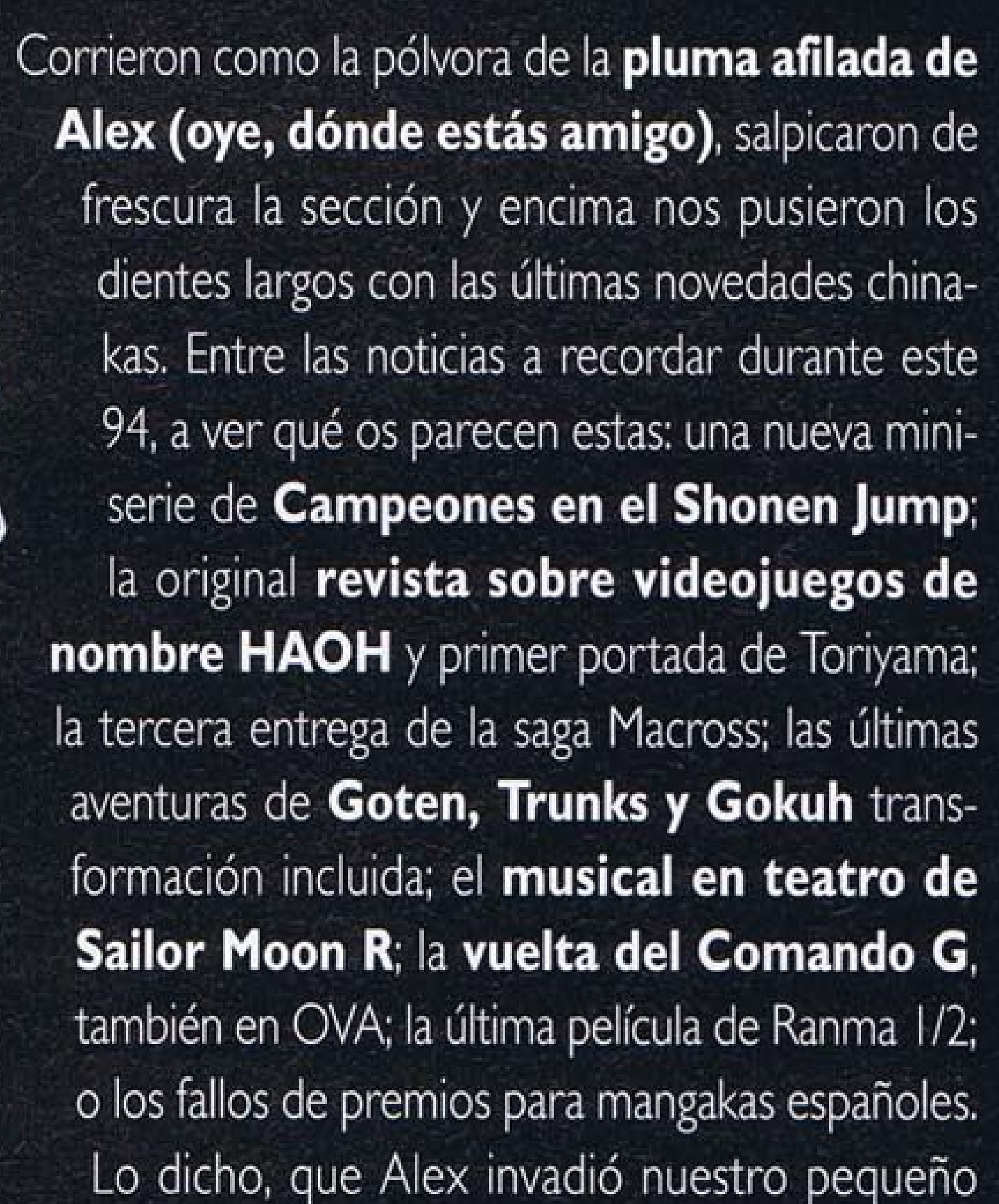


Hay que empezar apostando por una **saga Gokuh** que no quiere sorpresas ni competencia. La **tercera parte de Dragon Ball Z** se va a hacer de rogar y aunque ya tiene unas cuantas portadas en la calle, no sabemos si nuestros ojitos mangamanía van a contemplarlo al fin, en frances oiga. Otras promesas para el año entrante se llaman **Ranma 1/2 Hard Battle en PAL**; **Bastard!**, y toda la fuerza de un título en plan lucha apócrifa; **AKIRA**, que ya lleva algún tiempo en candelero; y dos RPG muy atómicos que están en manos de Square: **Illusion of Gaia** y **Chrono Trigger**. El primero llegará en español, el otro tardará un poco pero será incontestable, lo mejor de Square.



LAS NOTICIAS

Las noticias 94

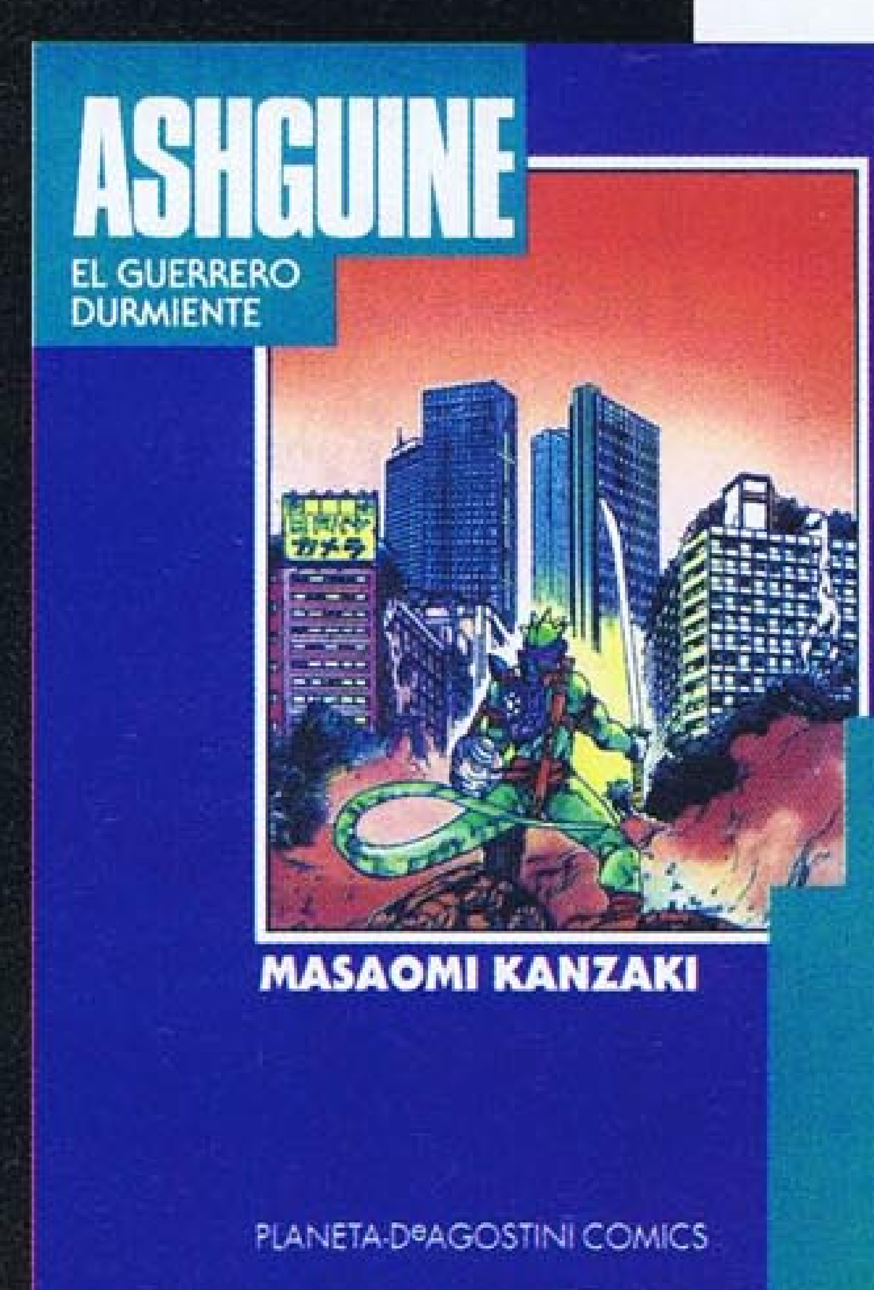


Corrieron como la pólvora de la **pluma afilada de Alex (oye, dónde estás amigo)**, salpicaron de frescura la sección y encima nos pusieron los dientes largos con las últimas novedades chinakas. Entre las noticias a recordar durante este 94, a ver qué os parecen estas: una nueva miniserie de **Campeones en el Shonen Jump**; la original **revista sobre videojuegos de nombre HAOH** y primer portada de Toriyama; la tercera entrega de la saga Macross; las últimas aventuras de **Goten, Trunks y Gokuh** transformación incluida; el **musical en teatro de Sailor Moon R**; la **vuelta del Comando G**, también en OVA; la última película de Ranma 1/2; o los fallos de premios para mangakas españoles. Lo dicho, que Alex invadió nuestro pequeño mundo manga de informaciones increíbles.



Las noticias 95

Durante el año que viene seguiremos al pie del cañón. No nos faltarán **ideas, rumores, noticias frescas de Japón, también algo de Corea (por qué no) y todas las conversiones, reversiones, reposiciones** o lo que haga falta de los personajes más queridos en el mundo del videojuego. **Alex y su NEKO seguirán descubriendo** lo último en el mundo anime para que el público de mangamanía siga viendo cómo su repertorio de curiosidades se amplía hasta el infinito. ¿Qué tal nuevas entregas de **Ranma o un Sailor Moon X, o Goemon XV** o vaya usted a saber? Todo, que lo sabréis todo. Y si tenéis dudas, **enviad cartas al consultorio Otaku**, que es lo más útil que se ha inventado desde el cambio automático con dos pedales.



Hay gente QUE PARA PONERSE **AL DIA**

- ***Aprende*** a marchas forzadas pasos de baile de salón.
- ***Va*** al cine una vez al día para no perderse las "pelis" de moda.
- ***Repasa*** el abecedario para emparejarse a la generación X.
- ***Descubre*** quién es Charles Manson y qué pasó en Woodstock.

Y hay OTROS MUCHO **MÁS LISTOS...**

Que completan su colección de Nintendo Acción haciéndose con todos los números atrasados.

¿Y cómo?

Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te los enviaremos **por correo** para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos. Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y enviámoslo por correo (no necesita sello).





PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE

Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!



950 Ptas

Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.

Shaq Fu ya está en la calle. También sus hábiles defensores y detractores más acérrimos. No ha pasado inadvertido el genial cartucho de Delphine. Movimientos espectaculares pero gráficos demasiado pequeños tienen la culpa del alboroto. ¿Y por qué? A continuación, y en primicia, todas las respuestas que estabas esperando.

Por JC García & JC Romero





Hablamos con Paul Cuisset, director del proyecto «Shaq Fu»

Cuisset: "Se filmaron 100 posturas diferentes de la estrella del basket"

NINTENDO ACCIÓN: ¿Cómo se os ocurrió convertir a Shaq en un luchador de cartuchos?

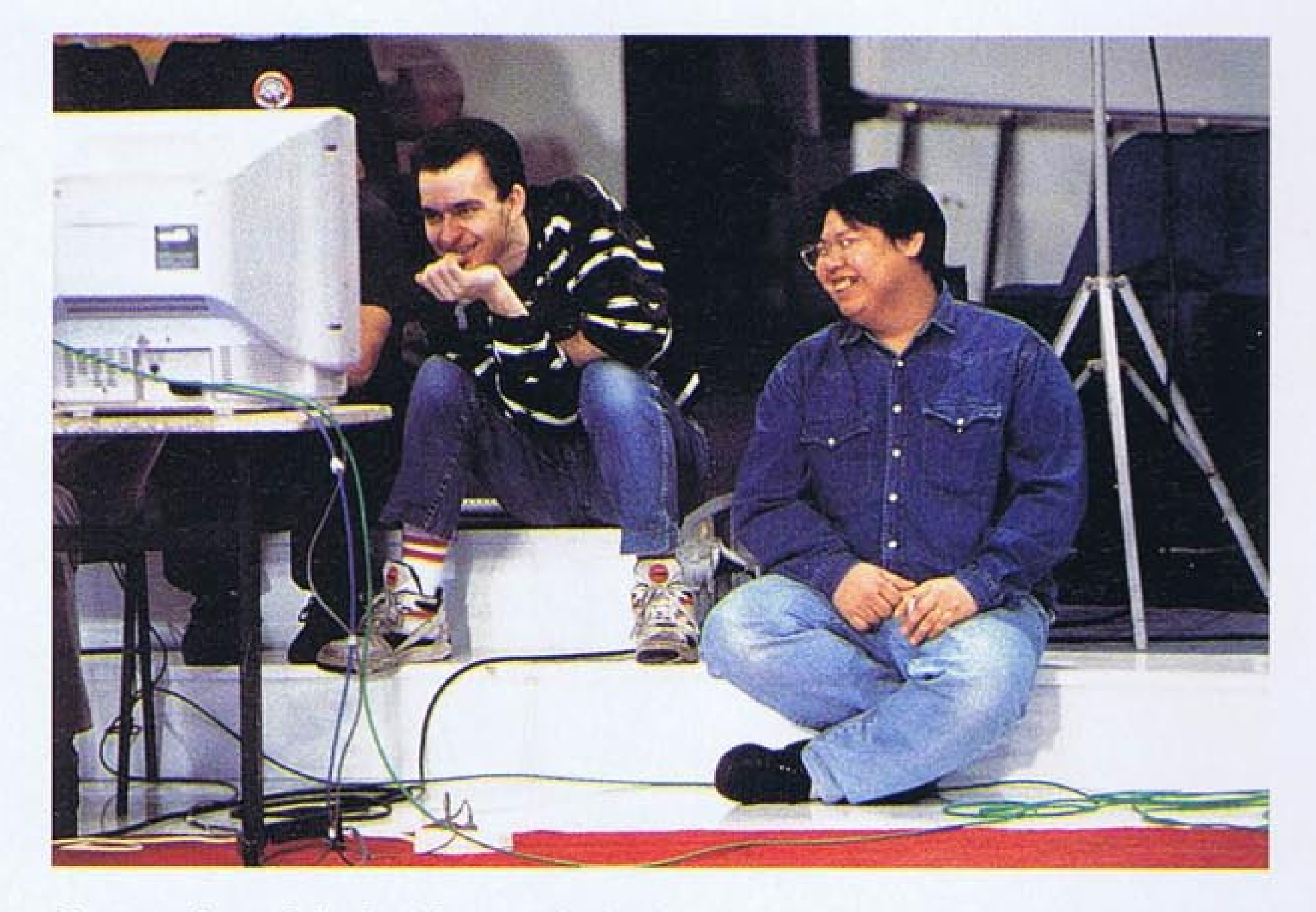
PAUL CUISSET: La idea no fue mía. Se le ocurrió a **Don Treager,** un productor de Electronic Arts. Don quería utilizar la figura de Shaq en un videojuego, como ya había hecho antes con Michael Jordan. Para ello se reunió con O'Neal, y el contacto resultó muy fructífero. Shaq es un fanático de los videojuegos y Don lleva 10 años trabajando en este sector. Hablaron largo y tendido, y les pareció muy original la idea de hacer un juego de lucha en lugar de un clásico simulador de baloncesto. Y es que Shaq es al mismo tiempo un entusiasta de las artes marciales y los juegos de lucha.

N.A.: ¿Qué técnica habéis utilizado para trasladar a la estrella de baloncesto a la pantalla?

P.C.: Para explicarlo, hay que hacer una pequeña recapitulación de la historia de la **técnica de "rotoscoping".** Inventada por **Walt Disney** en los años 30, esta técnica consiste en filmar a personas reales y luego retocar sus imágenes una a una, para conseguir **25 imágenes por segundo** en la creación de animaciones extremadamente realistas.

En lugar de reproducir la película imagen por imagen, trazar los contornos y retocarlos en ordenador, tal como se hizo en Flashback, el equipo de Paul Cuisset ha desarrollado una herramienta que permite una **transferencia directa, imagen por imagen, de las secuencias de vídeo al ordenador.** A continuación, los grafistas retocaron las imágenes de los luchadores mediante el modelo de vídeo diseñado a partir de los esquemas gráficos realizados al comienzo del proyecto.

En el proyecto de Shaq Fu, parte del equipo de programación viajó a Estados Unidos para filmar a la estrella del baloncesto **en cien posturas diferentes,** dirigida por un experto en kung fu. Se re-



En tono distendido. *Paul Cuisset, a la derecha en la imagen, no tuvo inconveniente en responder a nuestro intrépido cuestionario. Abajo podemos ver al equipo de Delphine al completo.*



quirió mucha paciencia por parte de Shaq, ya que tenía que ejecutar los movimientos del **combate docenas de veces** para conseguir la secuencia deseada.

N.A.: ¿Por qué hay sólo 7 personajes en la versión de Super Nintendo, en lugar de los 12 de la de Mega Drive?

P.C.: La versión de Mega Drive tiene 24 megas, mientras que **la de Super Nintendo contiene solamente 16**, debido a que **el precio de los cartuchos de 24 megas es prohibitivo para los licenciatarios.** Además, Electronic Arts quería que ambas versiones se vendieran al mismo precio.

N.A.: ¿Cuáles crees que son las principales características que debe tener un buen juego de lucha?

P.C.: Bajo mi punto de vista, es muy sencillo: si a uno le encanta jugar a él con sus amigos, se trata de un buen juego de lucha.

N.A.: ¿Cuántos de vosotros trabajasteis en el proyecto?

P.C.: 27 personas estuvieron trabajando en las tareas de programación del juego durante un año, **40 en total** si incluimos a los dobles especiales, los expertos en kung fu y los músicos.

N.A.: ¿Va a seguir **Delphine** programando juegos para Super?

- "La imagen rebelde de Shaq es una pose que adopta ante el gran público."
- "Shaq es al mismo tiempo un entusiasta de las artes marciales y juegos de lucha."
- "Estuvimos varias semanas trabajando contrareloj para cumplir los plazos."
- "Mejoramos el código de Flashback."

P.C.: No creo, aunque la decisión no depende de nosotros. Pero lo cierto es que actualmente estamos trabajando en juegos muy grandes, que ocuparán cientos de megas.

N.A.: ¿Cuáles fueron los principales problemas que encontrasteis a la hora de programar el juego?

P.C.: El primero fue el plazo que nos pusieron para finalizarlo. Electronic Arts quería lanzar el juego el **28 de octubre** sin demora, por lo que los tres últimos meses fueron verdaderamente frenéticos. Estuvimos varias semanas trabajando contra reloj para ajustarnos al calendario establecido.

El segundo gran problema consistió en alcanzar una solución de compromiso entre el tamaño de los personajes y las animaciones, que queríamos que fueran idénticas a las de Flashback: unos **25 cuadros por segundo.**

N.A.: ¿Es Shaquille tan rebelde como se dice?

P.C.: No, es muy simpático. Su imagen de malo no es más que una "pose" que adopta ante el gran público.

N.A.: Hay gente que opina que los sprites de Shaq Fu son muy pequeños. ¿Elegisteis vosotros ese tamaño o por el contrario resultaba más **fácil animar ese tipo de sprites**?

P.C.: Como ya he dicho antes, queríamos tener una animación de 25 cuadros por segundo, ni uno más ni uno menos. El precio que debíamos pagar por ello consistía en **sprites de 70 pixels** en lugar de los 90 de otros juegos, pero también es cierto que los otros tienen una animación de sólo 3 cuadros por segundo. Así, no tuvimos otra alternativa que hacer lo que hicimos.

Más personal

A un **gigante del software** *no se le pueden preguntar tan sólo cosas sobre su último cartucho. Personalidades así* **desprenden opiniones como éstas:**

N.A.: *¿Cuál es tu juego favorito?*

P.C.: *Me encantan los juegos de rol para PC, como* **Zelda** *o* **Prince of Persia**. *También* **Super Mario Kart.**

N.A.: *¿Y los peores a los que has jugado en tu vida?*

P.C.: *Ya los he olvidado.*

N.A.: *¿Qué juego te gustaría haber programado?*

P.C.: ¡Me gustaría haber acabado ya mi próximo proyecto!

N.A.: *¿Qué piensas de* **Ultra 64**?

P.C.: *No tengo ninguna opinión, ya que aún no he visto nada de esa máquina. Espero tener pronto un equipo de desarrollo.*

N.A.: ¿Mario o Street Fighter?

P.C.: Super Mario Kart.

N.A.: *¿Qué te parecería que el* **precio de los cartuchos** *se redujera a la mitad?*

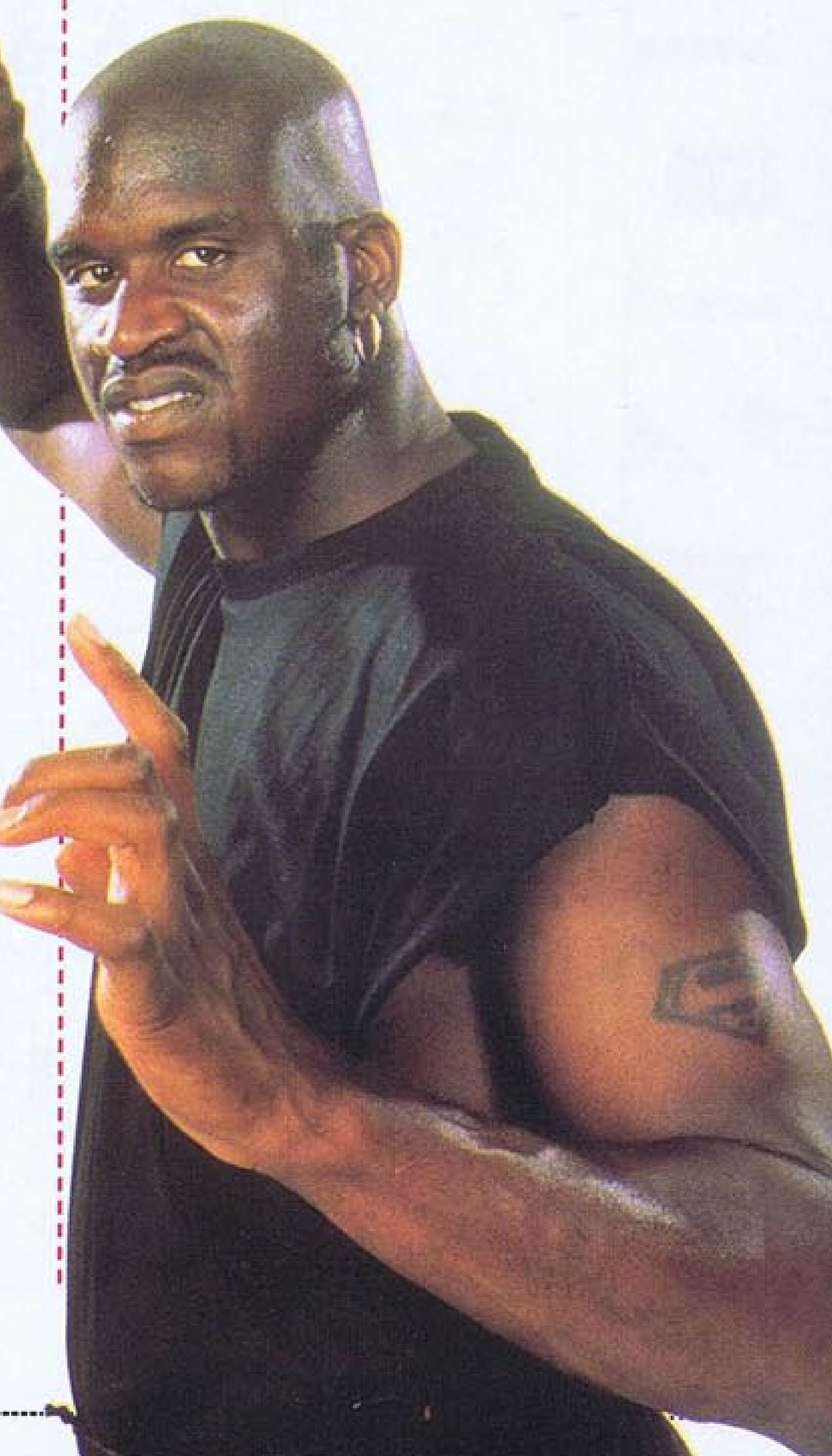
P.C.: *Estaría bien, ya que de esa forma mucha más gente podría comprar juegos.*



Imaginativo. *Nadie nos podrá negar que la historia luchadora de Shaq es un gran argumento para un juego con estrella del deporte.*



Polémico. *Se mueven deliciosamente, pero sus gráficos no han dejado contento a mucha gente. Es el precio de la suavidad.*



Presentamos el cartucho más redondo de la factoría Nintendo

La historia es súper divertida, la parte tecnológica llega vía Silicon Graphics, los que están detrás se hacen llamar DMA Design y el sello que da forma a todo dice ser Nintendo. El cóctel de lujo no ofrece este mes un juego conformista, sino una locura original que tendréis que probar para asimilar. Antes, nunca.

Uniracers se hace llamar al otro lado del charco. **Unirally** allende nuestras fronteras europeas. Pero no importa, estamos acostumbrados al cambio de nombres. En USA debía salir en octubre, si bien las cosillas de última hora lo han dejado para escénico regalo de Reyes. **España y Comunidad tendrán que esperar hasta marzo**, aunque una vez puestos en el 95, ¿porqué no "sufrir" un par de mesecitos más?

El grupo escocés **DMA** (Menacer, Blood Money, Lemmings) es el que ha hecho los honores **junto a la N y los potentes Silicons**. Se veía venir desde el último CES americano, aunque lo cierto es que nos ha pillado por sorpresa el planteamiento. ¿Un juego de monociclos? Hombre, la última etapa del grupo de programación ha sido de situaciones simples pero inteligentes, así que porqué no intentar algo en la misma línea, sólo que algo más loco. **Unirally es un juego de carreras... de monociclos.** Cuenta la historia que esto de que los uniciclos estén siempre corriendo viene de lejos. De unos juegos olímpicos que organizó un tal Unidios para captar el amor de una bella dama. El colega convocó a un sinfín de monociclos y les concedió un universo entero en el que aprender a competir. Desde entonces van que se las pelan a todas partes, jamás se detienen para hablar y su **única obsesión en esta vida es correr.**

En cuanto conectes el juego a tu Super, también tú caerás en la tentación de correr sin tregua. A **uno o dos jugadores**, pero siempre con rival a la espalda. Podrás elegir a tu ciclo de

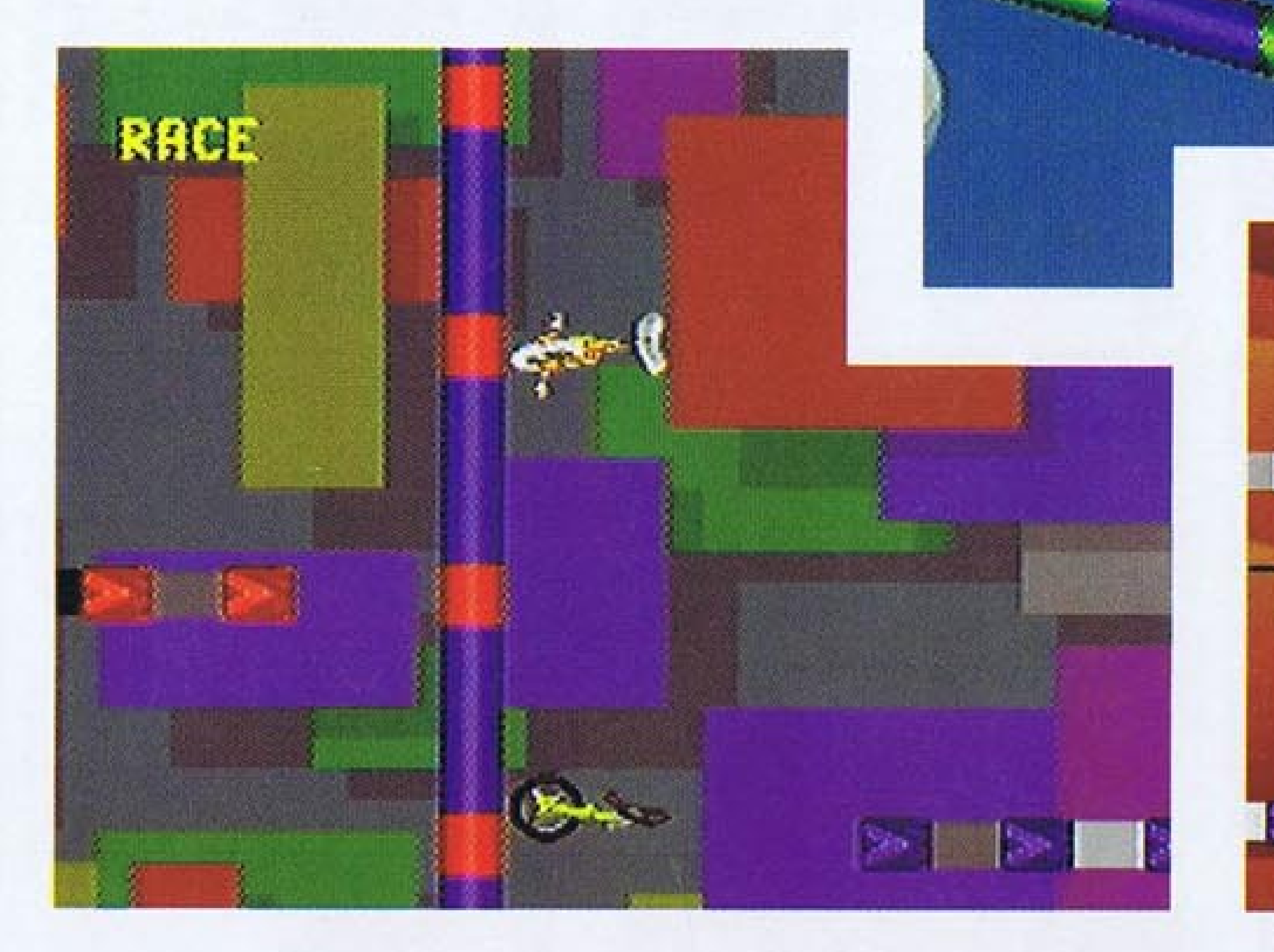


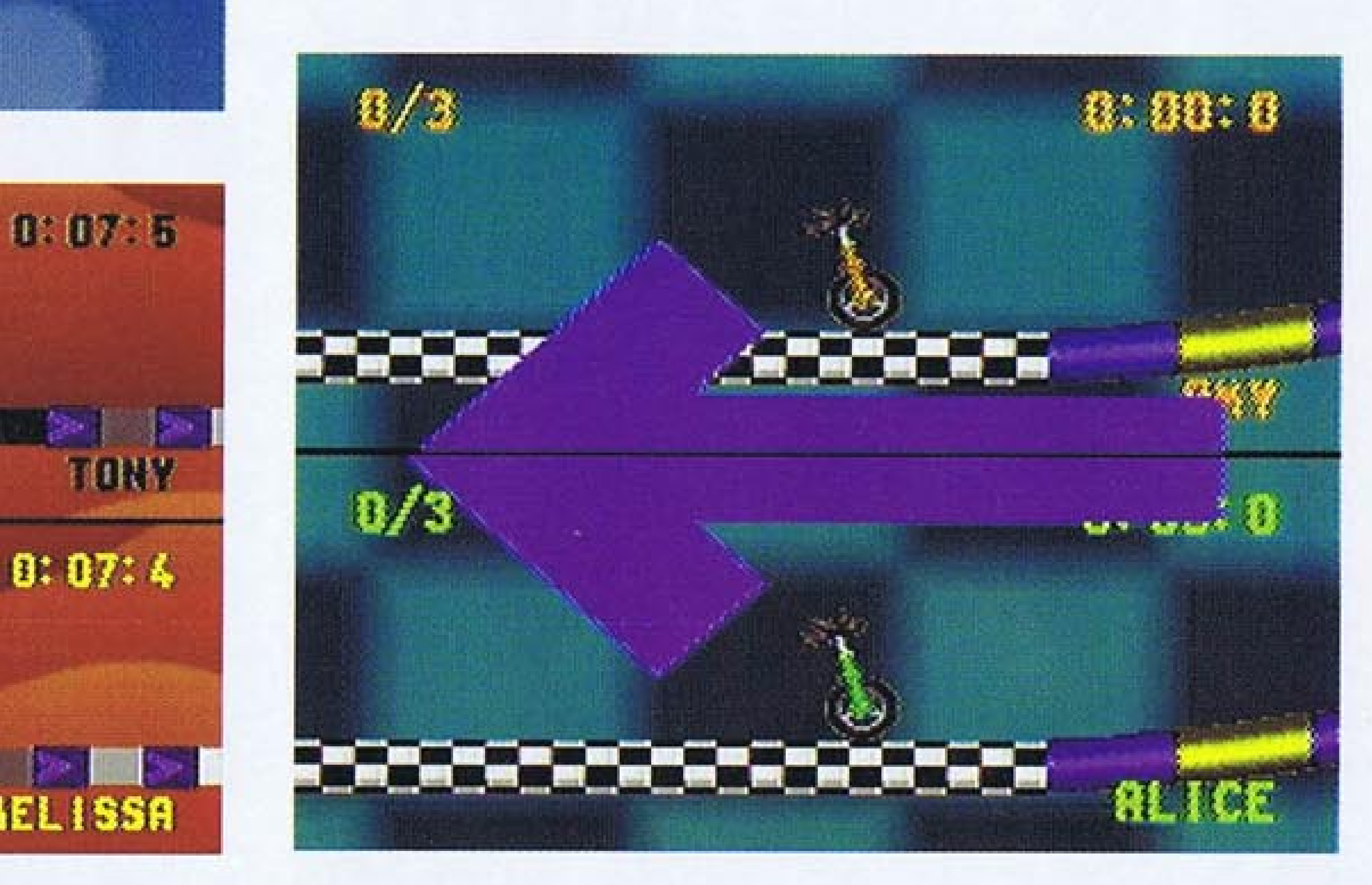
entre un montón de colores, personalizarlo y hasta decidir el circuito en el que quieras jugar. Luego te sorprenderá **el diseño casi Lego** (vamos, o Tente) de los Jaramas de turno: un fondo precioso y unas "pistas" de tiralíneas, completamente imaginativas y despendoladas. Eso sí, no te bastará sólo con echar "piernas". **Tendrás que hacer muchas piruetas**, pero no para que los jueces puntúen cada salto, sino porque cada pirueta bien hecha acelerará tu ciclo. Y esto va de ganar, amigo.

La mano **Silicon Graphics** ha sido la encargada de dar vida a cada rueda con pedales. Parece cosa de brujos, pero estos seres disfrutan de movimientos propios y en cada carrera verás cómo se aceleran, se frenan, echan un ojo a su espalda y se alegran cantidad cuando la bandera a cuadros les recibe primeros. El resto será cuestión de **velocidad, unas rutinas de movimiento ejemplares y una música súper cañera.** Ya ves, tío, ni se desperdigan megas, ni sangre, ni siquiera un ápice de violencia, basta con entretener y picar al personal para que la cosa resulte.

¿Y el **split screen**? Mucho mejor que el de Stunt Race. Éste, por lo menos, deja jugar sin matices. Aunque es posible que te hagas más líos de la cuenta. Otra historia que te desvelaremos allá por el mes de marzo.

Simpleza al poder. *La línea jugátil de Nintendo última generación personaliza sus creaciones con un toque sencillo, atípico y endiabladamente adictivo. Unirally es una proeza tecnológica quizá no tan apabullante como Donkey Kong Country, pero sí muy, muy jugable. Ah! Y no es de plataformas, sino de carreras de monociclos.*







CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BURGOS
Centros Mail en España
MADRID
MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
Tres Cantos MADRID
Fuengirola MALAGA
SALAMANCA
S. SEBASTIAN
Sta Cruz de TENERIFE
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
VALENCIA
MURCIA
Palma de Mallorca
SEVILLA
PAMPLONA
BUENOS AIRES
Coslada MADRID
MAIL VENTA POR CORREO VxC
91 3802892
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
NOVEDADES SUPER NINTENDO
DESCUENTO 500 Ptas.
ANIMANIACS - 12700
ASTERIX - 9490
BATMAN & ROBIN - 12990
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
CHAOS ENGINE - 11990
CLAY FIGHTER - 12990
CLAYMATES - 9890
DONKEY KONG COUNTRY - 11990
DOUBLE DRAGON V - 11990
EARTH WORM JIM - 12990
EEK! THE CAT - 9890
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
F1 POLE POSITION - 11490
FIFA SOCCER - 11990
HEBEREKE'S POPOON - 11990
HURRICANES - 10990
INDIANA JONES - 12990
JIMMY CONNORS TENNIS - 9990
KICK OFF 3 - 12990
LEMMINGS 2 - 12990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICKEY MANIA - 12990
MORTAL KOMBAT II - 11990
MYSTICAL NINJA - 9990
NBA 95 - 12990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PACK ATACK - 9990
PIT FALL - 12990
PLOK - 7990
RAINBOW BELL - 9890
REY LEON - 12990
RISE OF THE ROBOTS - 10990
SAILOR MOON - 11990
SAMURAI SHODOWN - 12990
SECRET OF MANA - 11990
SENSIBLE SOCCER - 9890
SLAMMASTERS - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SPARKSTER - 11350
STARWING - 9990
STREET RACER - 11990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER MARIO ALL STARS - 9990
SUPER METROID - 10990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER RETURN OF JEDI - 12990
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
THE KING OF DRAGON - 11490
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
WOLVERINE - 9990
WORLD HEROES - 12490
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHIKEN - 4990
ART OF FIGHTING - 5490
BATMAN RETURN - 5490
BOB - 2990
COOL WORLD - 4990
CRASH DUMMIES - 6990
DARIUS TWIN - 4900
DENNIS THE MENACE - 4990
DRACULA - 2990
EMPIRE STRIKE BACK - 5990
G. FOREMAN - 5490
GODS - 5490
JAMES BOND JR. - 2990
JOHN MADDEN 93 - 2990
JURASSIC PARK - 4990
KING'S ARTHUR WORLD - 4900
MECH WARRIOR - 4990
MORTAL COMBAT - 5990
MR NUTZ - 5490
NHLPA HOCKEY 93 - 2990
PILOTWINGS - 5490
PUSH OVER - 5490
ROBOCOP 3 - 5490
R-TYPE III - 5490
STAR WARS - 5490
SPACE ACE - 4990
STREET FIGHTER 2 - 5490
SUNSET RIDERS - 6990
SUPER ALESTE - 4900
SUPER BATLETANK - 4990
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER STRIKE GUNNER - 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
TERMINATOR 2 - 6990
TEST DRIVE - 5490
TIME TRAX - 3990
TINY TOONS - 5490
TOP GEAR - 6900
TRODDLERS - 4990
TROLL - 2990
WARPSPEED - 4990
WHIRLO - 5490
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 6990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOMBIES - 5490
ZOOL - 3990
OFERTAS GAME BOY
ADDAMS FAMILY 2490
BEST OF THE BEST 2990
BOULDER DASH 1995
CASTLE QUEST 2490
CLIFF HANGER 2490
COOL WORLD 2490
CRASH DUMMIES 2990
DENNIS THE MENACE 2490
FELIX THE CAT 2490
GARGOYLES 1995
KRUSTY FUN HOUSE 2990
KUNG FU MASTER 1995
MUHAMED ALI 2490
NAVY SEALS 2990
PARASOL STAR 2990
PINBALL 1995
PRINCE VALIANT 2990
REN & STIMPY 1990
R- TYPE 1995
ROAD RASH 2490
ROBIN HOOD 2990
STAR TRECK 2490
SPIDERMAN 1995
SPIDERMAN X-MEN 3490
SUPER JAMES POND 2490
TERMINATOR 2 2990
TETRIS 3990
TIP OFF 2595
TOP GUN 2990
UNIVERSAL SOLDIER 2990
ZOOL 1990
DESCUENTO 300 Ptas.
BATMAN (Animated Series) - 5490
BATTLETOADS & D. DRAGON - 5490
CHOPLIFTER III - 5490
DONKEY KONG - 5990
DUCK TALES 2 - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA - 5990
INDY - 5990
JIMMY CONNOR'S - 5490
KIRBY'S PINBALL LAND - 5490
LOS PITUFOS - 5490
MEGAMAN III - 4490
METROID II - 4490
MICROMACHINES - 6490
MORTAL KOMBAT II - 5990
MYSTIC QUEST - 5490
NBA JAM - 6490
POP & TWINBEE - 5490
PROBOTECTOR 2 - 5690
TETRIS 2 - 5990
SOCCER - 5490
SUPER MARIO LAND II - 5990
SUPER MARIO LAND III - 5990
TINY TOONS II - 5490
TINY TOONS ALL STAR - 5990
TOP RANKING TENNIS - 4990
TURTLES III - 5490
ZELDA - 5990
CONSOLAS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
¡SUPER OFERTA! 14.990
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
+ ZELDA 9.990
SUPER GAMEBOY 9.990
MEGAMAN 4 PVP - 7990
KIRBY'S ADVENTURE PVP - 7990
INDIANA JONES PVP - 6490
JIMMY CONNORS PVP - 5990
Nintendo
A BOY & HIS BLOB 1995
ALADDIN 6490
BATTLE OF OLIMPUS 1995
BIG FOOT 1995
BLUE SHADOW 1995
BURAI FIGHTER 1995
DONKEY KONG 1995
DR MARIO 1995
FOUR PLAYER TENNIS 1995
GOONIES 2 1995
ICE HOCKEY 1995
KICK OFF 4990
LEGEND OF ZELDA 4995
LIBRO DE LA SELVA 6490
LOS PITUFOS 6990
METAL GEAR 1995
MISION IMPOSIBLE 1995
PAPER BOY 2 1995
PUNCH OUT 1995
PUZZNIC 1995
RUSH'N ATTACK 1995
SHATTERHAND 1995
SKI OR DIE 1995
SNAKE RATTLE & ROLL 1995
SOLOMON'S KEY 1995
STEALTH ATF 1995
SUPER TURRICAN 4990
THE SIMPSONS 1995
TINY TOONS 6490
WWF 1995
ZELDA 2 4995
Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
TITULO
DESCUENTO
TOTAL
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
C.P.
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
GASTOS ENVIO +250
TOTAL
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO • PRECIOS IVA INCLUIDO
NINTENDO ACCION VxC



Nintendo Acción
¡No te comas más el coco!
350 pesetas
x 12 números
4.200 pesetas
¡el CALCULATOR BOY te lo pone fácil!
Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.
Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.
Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.
Nintendo
CALCULATOR BOY
GAME BOY CALCULATRICE DE POCHE